no.578
1998年12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日·15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

IAAPAショー98（ダラス）でSLなど

ハイテク化が進む

ナムコ、優秀新製品賞を2年ぶりに受賞

IAAPAショー98で大きな関心を集めた米国モーリス・コスチューム社の「ウィッチドクターズ・レベンジ」（左中央）

遊園地関係の世界的な展示会、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ）ショーが十一月十八－二十一日、米国テキサス州ダラスのコンベンションセンターで開催され、約四万平方メートルの屋内フロアと四千六百平方メートルの屋外展示場に約千百社が出展、さらに充実させた。

他のトレードショーと同様、IAAPAショーは一般に公開されていないが、登録入場者数は史上二番目の二万六千四百四十二人（史上最高は九七年オーランドでの約三万三千人）となった。うちバイヤーは九七%を占めており、ビジネスショーとしての価値を一段と高めた。

今回、世界の業界リーダーが重要課題としたのは、世界経済の動向、遊園施設の安全性、ハイテクの三点だった。遊園地やFEC（ファミリーエンタテインメントセンター）、そしてLBE（ロケーション・ベースド・エンタテインメント）などの市場はいぜん活発で、製品開発も多様化している。これは従来型のゲーム場に支えられてきた米国AMOAエキスポなどと対照的で、はるかに勢いがある。

こうした背景から、日米の有力TVゲーム機メーカーも、IAAPAショー出展を積極化した。SNK、コナミ、サミー、セガ社、ナムコのそれぞれ米国子会社、ミッドウエー／アタリゲームズ社などが新製品を紹介。またPCゲームの業務用化を推進するインテル社は参加メーカーとともに大きなブースを構えた。

日本の遊園施設メーカーでは、引き続きサノヤス・ヒシノ明昌、トーゴが出展した。このほか島津製作所、ソニー、オムロンなど日系出展社があった。しかし前回出展したアトラス、亜土電子の各米国子会社、ボディソニックなどは出展せず、また出展を予定していたジャレコUSA社は出展を取り消した。

映像シミュレーター関係の展示は、ライドフィルム（映像ソフト）とシミュレーター本体を含め一段と充実した。カナダのアイマックス社の小間では、日立製作所が初めて手がけたインタラクティブ型映像シミュレーターが展示され、注目された。

会期中さまざまなIAAPA賞（アワーズ）が贈られるが、ナムコ・アメリカ社が二年ぶりに優秀新製品賞を受賞した。また業界の地位向上に貢献したとして、トーゴの山田數夫社長にサービス賞が贈られた**（追って詳報の予定）**。

左側上の写真は優秀新製品賞を受賞したナムコ・アメリカ社の（左から）コーゼンチーノ副社長、中村雅哉会長、ヘイズ社長、下はIAAPAサービス賞を手にしたトーゴの山田數夫社長

映像シミュレーター開発で

日立がAM業界に参入

アイマックス社らと提携、ゲーム性加える

㈱日立製作所（本社東京、金井務社長）は十一月十八日、映像シミュレーターを製造、販売することで、AM業界に本格参入することを明らかにした。日立の開発技術と、映像シミュレーションソフト「バック・ツー・ザ・フューチャー」などで有名なダグラス・トランブル監督が提携し、「シミュレーション・ライドシアター」（仮称）を開発。カナダのアイマックス社が販売など全面協力する。

日立はCG、VR、シミュレーション、映像など幅広い技術を活用するため九六年八月、新事業推進本部内にアミューズメントシステム推進部を設置。九八年二月にダグラス・トランブル氏の制作会社、エンタテインメント・デザイン・ワークショップ社（EDW、本社マサチューセッツ州）と新タイプの映像シミュレーター共同開発で提携した。

トランブル氏は映画「2001年宇宙の旅」、「ブレードランナー」などの特撮で有名だが、八九年にトランブル社を設立、映像シミュレーション用ソフト「バック・ツー・ザ・フューチャー」（九一年）、「シークレッツ・オブ・ザ・ラクサー・ピラピッド」（九三年）など、アイマックス社製の映像シミュレーター用に制作した。九四年アイマックス社とトランブル社は十八人用「ライドフィルム」を展開するため、ライドフィルム社を設立、世界的に普及させた。九七年、トランブル氏は強力チームによる制作会社としてEDW社を設立した。なおアイマックス社は六七年設立の巨大映像や立体映像システムのメーカーで、トランブル氏の参加で映像シミュレーター分野へと幅を広げてきている。

日立／EDW社による映像シミュレーターは、①軽量、小型化した六人用で、電動モーションベース（四軸）を採用した、②映像をフルデジタル化し、高解像度の液晶プロジェクターと新開発のスキューボードで、複数画像をシームレス化した（高さ一・〇メートル、幅三・五メートル）、③座席に操作ボタンなど設け、インタラクティブソフトが楽しめるなどの特徴がある。本体の大きさは高さ三・三メートル、幅三・八メートル、奥行三・五メートル。価格は四－五千万円になるもようで、九九年六月出荷予定。

ライドフィルム（映像ソフト）はまず、インタラクティブソフトとして「コントラップション」を制作、IAAPA98で紹介した。これは日立／EDW社共同制作の第一作となる。このほかインタラクティブでない、アイマックス／ライドフィルムのライブラリーも利用できる。

日立「シミュレーションライドシアター」の座席とスクリーン

セガ社、9月中間決算発表

大幅減収減益

業務用も減収、通期業績下方修正

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は十一月十九日、九月中間決算を発表、大幅な減収減益となった。十月八日の下方修正に続き、通期（単独・連結とも）の業績予想を下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ二〇・四%減の一千九億三千二百万円、経常利益は四七・三%減の六十三億八千五百万円、中間利益は七五・九%減の十二億千三百万円となった。

部門別売上高は、業務用が三七・三%減の二百九十二億四千二百万円、家庭用が二二・〇%減の二百四十四億五百万円、オペレーション収入が〇・一%増の四百六十五億六千百万円、ロイヤリティ収入が六七・四%減の七億二千二百万円。

輸出は業務用が一二・五%減の百十四億四千万円、家庭用が五八・九%減の三十五億四千百万円、ロイヤリティ収入が六九・六%減の三億千六百万円で、計百五十二億九千八百万円。輸出比率は二・八ポイント減らし一五・一%となった。

業務用国内では「電脳戦機バーチャロンOT」、「デイトナUSA2」などTVゲーム機が堅調に推移したが、「メイキング倶楽部」シリーズがピークを過ぎ後退した。輸出では「デイトナUSA2」、「ハーレーダビットソン」など努力したが、アジア通貨危機の影響などで減らした。

家庭用国内では、「ドリームキャスト」（DC）発売を控え、「サターン」ソフトに重点を置き、リピーターの需要もあり堅調に推移した。輸出でも努力したが、他社との競争などあり大きく後退した。

オペレーション部門では七月に「岡山ジョイポリス」をオープンしたほか、「セガアリーナ浜大津」など四店を開設。また映画館、ボウリングなど併設したマルチエンタテインメントも堅調に推移した。

有価証券評価損三十七億円、3Dfx社との和解金十四億円を含む五十二億七千万円を特別損失に計上した。

下半期では業務用で新システム基板「NAOMI」（ナオミ）を投入するとしており、「ナオミ」がシステム基板と位置づけられることが判明した。家庭用では「DC」を十一月二十七日に発売したが、NECが納入するグラフィックチップ「パワーVR2」の歩留まりが悪く、このため供給不足になることが予測されている。オペレーション部門では、十一月に「梅田ジョイポリス」をオープンしたのを始め、「セガアリーナ」、「クラブセガ」など四店開設する。

九九年三月期の業績予想は、売上高が二千四百五十億円（十月の予想では二千六百億円）、経常利益が百二十億円（百五十億円）、当期利益が四十六億円（六十二億円）と下方修正した。

連結ベースでも、売上高が三千百億円（三千二百五十億円）、経常利益が百三十億円（百三十三億円）、最終利益が十六億円（三十二億円）と下方修正した。

任天堂、中間決算

輸出さらに増加

わずか減収で大幅増益に

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月十七日、九月中間決算を発表、減収増益となった。通期業績予想は下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期と比べ一・四%減の二千二億千八百万円、経常利益は二八・五%増の六百三十億四千二百万円、中間利益は二八・一%増の三百十五億九千六百万円となった。

部門別売上高は、家庭用TVゲーム関係のレジャー機器が一・八%減の千九百七十八億八千百万円、トランプなどその他が六六・六%増の二十三億三千六百万円。輸出はレジャー機器が〇・七%減の千五百十三億六千九百万円、その他が四五・四%増の千六百万円で、計千五百十三億八千五百万円。輸出比率は〇・五ポイント増え七五・六%となった。

「N64」と「GB」をリンクして遊べる新タイプのソフト「ポケモンスタジアム」を国内で発売。また「GB」用「ポケットモンスターピカチュウ」がヒットした。「ポケモン」販売累計は一千万本を突破した。

海外では「N64」用「バンジョーとカズーイの大冒険」などがミリオンセラーになった。しかし「ゲームボーイカラー」の出荷が十月にずれ込んだため、わずか減収となった。

円安による外貨建て資産の評価替えなどに伴い、営業外収益として為替差益が八十五億円発生した（前年同期は六十一億円の差損だった）。このため大幅増益となった。

九九年三月期の業績予想は、売上高四千六百億円（五月の当初予想では四千八百億円）、経常利益千二百九十億円（千四百億円）、当期利益七百四十億円（八百億円）と下方修正した。

カプコン、中間決算

減収だが増益に

業務用は内外で後退

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月十九日、九月中間期決算を発表。減収だが大幅増益となったほか、通期業績予想のうち当期利益を下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比六・四%減の百六十四億二千五百万円、経常利益は一七・五%増の三十一億七千九百万円、中間利益は九九・四%増の二十六億五千三百万円となった。

部門別売上高は、業務用が四六・〇%減の三十三億九千二百万円、家庭用が一七・〇%増の八十五億二千七百万円、レンタル（業務用機器の賃貸）が一九・六%減の八億四千七百万円、オペレーション収入が一六・〇%増の二十二億九千七百万円、その他が四三・二%増の十三億六千万円。

輸出は業務用が三八・四%減の九億五千八百万円、家庭用が二〇四・七%増の二十八億三千四百万円、その他が四九・〇%増の九億七千三百万円で、計四十七億六千七百万円。輸出比率は一一・一ポイント増やして二九・〇%となった。

業務用では「ストリートファイターZERO3」が堅調に売れ、「EX2」も健闘したが、不況に伴う需要低迷の影響で振るわなかった。家庭用は欧州で「バイオハザード2」が大きく伸ばしたが、期待作の一部が計画を下回った。オペレーション部門では「カプコン大沢野店」をオープンした。

有価証券評価損など九億七千五百万円を特別損失に計上。法人税・住民税の負担が大幅に減ったため中間利益は大幅増となった。

九九年三月期の業績予想は、五月の当初予想とほとんど同じで、売上高四百十億円、経常利益七十五億円、当期利益七十億円（当初予想では七十五億円）となっている。

テクモ、中間決算

大幅な減収減益

業務用が大きく後退

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は十一月十六日、九月中間決算を発表、大幅な減収減益となった。通期の業績予想は修正せず、当初予想どおりとなっている。

九月中間期の売上高は前年同期比二一・二%減の四十二億四千百万円、経常利益は三四・九%減の三億四千三百万円、中間利益は二一・六%減の二億二千六百万円となった。

部門別売上高は、業務用が四二・三%増の六億三千万円、業務用他社製品が八一・六%減の二億九千八百万円（業務用計は五五・〇%減の九億二千九百万円）、家庭用が二五・六%減の十億六千二百万円、オペレーション収入が一二・四%増の二十一億二千万円、ロイヤリティ収入が約三十四倍の一億三千万円。

テクモの輸出は業務用が一八七%増の一億一千百万円、業務用他社製品が四四・四%増の四千三百万円（業務用計は一二五%増の一億五千四百万円）、家庭用が九千九百万円（前年同期はマイナス）、ロイヤリティ収入が一億六百万円。計三億六千万円で輸出比率は前年同期の一・〇%から八・五%へと戻した。

オペレーション部門では沖縄で二店開設、沖縄など四店閉鎖し、九月末で五十三店となった。九八年三月期までに開店した大型二店が寄与した。

業務用では「テクモワールドカップ98」が内外で伸ばしたほか、家庭用を業務用に移植した。家庭用では「刻命館」など米国で伸ばした。ロイヤリティ収入の伸びは、欧州向けPS「デッドオアアライブ」をソニー・ヨーロッパ社に許諾したことによる。

有価証券売却益などで二億円を特別利益に、また有価証券評価損などで一億円を特別損失に計上した。

下半期で首都圏一店をオープンし、小規模な三店を閉鎖する予定。家庭用は「モンスターファーム2」などを投入、業務用は「デッドオアアライブ++（プラスプラス）」を予定している。

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十一月五日＝「生体情報により制御されるゲームあるいは遊技施設」、㈱アムテックス（群馬）、2820911、7−274645。

十一月十一日＝「手持ち型電子ゲーム機」、任天堂㈱（京都）、2824056、9−305641。

登録実用新案

十一月四日＝「画面分割装置」、鈴木淳司（東京）、3053568（評）。「通信ゲームシステム」、川村好正（静岡）、3053584。「遊技装置」、季籍雄（大阪）、3053682。

特許出願公開

十一月四日＝「遊技機の回転リールユニット」、ユニバーサル販売㈱（東京）、10−290856。「メダルゲーム機」、㈱タイトー（東京）、10−290857。同、10−290859。「ゲーム装置」、㈱レミング（東京）、㈱日本・プロテック（茨城）、10−290884。「射撃ゲーム装置及び銃型入力装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10−290885。「画像処理装置および画像処理方法」、同、10−290886。

十一月十日＝「写真画入りアクセサリーとその製造方法」、平野和彦（東京）、㈱ビスコ（京都）、10−295531。「クレーンゲーム機」、菱和㈱（和歌山）、10−295928。同、10−295929（請）。「景品捕獲ゲーム装置」、㈱エヌエムケイ（東京）、10−295930。「携帯型ゲーム機」、九州日立マクセル㈱（福岡）、10−295932。「ゲーム装置」、㈱ジャレコ（東京）、10−295933。同、10−295938。「ビデオゲーム装置及びモデルのテクスチャの変化方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10−295934。「電子遊戯機器」、同、10−295941。「ビデオゲームシステムおよびビデオゲーム用記憶媒体」、任天堂㈱（京都）、10−295935。同、10−295940。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法およびビデオ・ゲームのための記憶媒体」、㈱スクウェア（東京）、㈱ドリームファクトリー（東京）、10−295936。「ゲーム機用操作装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、10−295937。「ゲームシステム」、日本電気移動通信㈱（神奈川）、10−295939（請）。

業界関係12社の中間決算と99年３月期予想

	売上高	経常利益	当期利益
セガ社	100,932(▲20.4%)	6,385(▲47.3%)	1,213(▲75.9%)
	245,000(▲ 9.8%)	12,000(▲ 8.8%)	4,600(—)
ナムコ	55,874(11.7%)	3,675(▲ 7.8%)	2,086(▲10.1%)
	109,000(1.0%)	5,000(▲42.0%)	2,800(▲39.9%)
コナミ	38,024(22.4%)	2,599(6.9%)	1,314(▲42.2%)
	88,000(22.2%)	8,000(44.7%)	4,500(▲10.0%)
タイトー	30,543(▲10.3%)	613(▲39.7%)	426(▲51.1%)
	68,000(▲ 2.9%)	2,400(▲ 6.3%)	2,000(▲ 9.1%)
カプコン	16,425(▲ 6.4%)	3,179(17.5%)	2,653(99.4%)
	41,000(▲12.6%)	7,500(0.0%)	7,000(—)
シグマ	12,034(3.0%)	815(18.3%)	461(▲ 5.9%)
	24,305(2.5%)	1,310(27.3%)	680(20.8%)
アトラス	8,957(▲62.1%)	10(▲99.8%)	▲341(—)
	20,000(▲47.3%)	100(▲98.0%)	▲420(—)
ラウンドワン	4,574(26.5%)	739(7.7%)	446(15.2%)
	10,900(35.1%)	2,400(40.1%)	1,260(40.3%)
テクモ	4,241(▲21.2%)	343(▲34.9%)	226(▲21.6%)
	10,130(▲20.1%)	1,100(▲30.0%)	500(▲18.3%)
キョクイチ	4,091(▲24.0%)	395(84.8%)	▲3,587(—)
	8,349(▲26.1%)	605(—)	▲3,413(—)
スガイ・エンタテインメント	3,339(▲ 8.4%)	4(▲94.8%)	2(▲96.7%)
	7,000(▲ 5.8%)	250(30.9%)	120(▲70.2%)
ジャレコ	2,523(▲33.0%)	▲375(—)	2(—)
	6,800(▲ 4.2%)	▲200(—)	100(—)

単位百万円。上段は中間決算、下段は通期予想。カッコ内は前年同期比。
▲はマイナス、—は比較できない

シグマ、中間決算

増収だが減益に

海外カジノ用など伸ばす

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は十一月二十六日、九月中間決算を発表、増収減益となった。この日が株式公開日で、通期業績予想も明らかにした。

九月中間期の売上高は前年同期比三・〇%増の百二十億三千四百万円、経常利益は一八・三%増の八億千五百万円、中間利益は五・九%減の四億六千百万円となった。

部門別売上高は、オペレーション収入が〇・六%減の九十三億七千百万円、製品・商品販売が一八・四%増の二十六億六千三百万円。オペレーション収入のうちメダルゲームは三・四%減の四十三億千四百万円、アーケードゲームは一・八%増の四十七億六千九百万円、その他が二・一%増の二億八千七百万円。メダルゲーム機など自社製品は三四・〇%増の二十三億千五百万円、他社商品は三三・三%減の三億四千七百万円。

輸出は自社製品が三二八・一%増の九億千万円、他社商品が四三・六%増の七千百万円で、計九億八千二百万円。輸出比率は前年同期の二・二%から八・二%へ伸ばした。

二店開設、一店閉鎖したが、主力のメダルゲーム、TVゲーム機が低迷した。国内販売では一人用が堅調だったが、多人数用は他社製と競合し後退した。海外では南アフリカでカジノが相次ぎオープンして伸ばした。

経常で増益だが、税負担が増えて中間利益は減少した。

下半期では「GF・DEN池袋店」全面改装のほか一店開設する。国内ではSCロケ向け、海外ではカジノ用ゲーミング機を積極的に投入する予定。

九九年三月期の売上高は二百四十三億五百万円、経常利益は十三億千万円、当期利益は六億八千万円と、増収増益を見込んでいる。

アトラス、中間決算

大幅減収で赤字

通期連結も大幅下方修正

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は十一月二十日、九月中間決算を発表、大幅減収で赤字となった。通期連結業績予想も、単独に続き下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比六二・一%減の八十九億五千七百万円、経常利益は九九・八%減の一千万円、中間損失は三億四千百万円（前年同期は二十六億五千八百万円の利益）だった。

部門別売上高は、業務用機器が七二・〇%減の二十六億六千二百万円、業務用消耗品が七七・二%減の二十六億六千百万円（業務用計では七四・九%減の五十三億二千三百万円）、家庭用が六三・一%増の二十億一千万円、オペレーション収入が二八・四%増の十四億二千七百万円、その他が一三一・八%増の一億九千七百万円。輸出は明らかにしていない。

業務用では主力の「プリント倶楽部2」でブームが沈静化し、他社製類似品との競争にさらされ苦戦を強いられた。二月に第三弾「スーパープリクラ21」を発売したが、予定台数を大幅に下回る五百三十六台を出荷したにとどまった。

家庭用はPS用「峠MAX2」が国内でヒットしたほか、米国でも「タクティクス・オウガ」など順調だった。このためロイヤリティ収入も伸ばした。

オペレーション部門ではゲーム場「ムー大陸」を稲毛、新横浜、流山の三店オープンした。また今期よりデベロップメント事業を始めた。

訴訟費用など特別損失で約二億二千万円を計上した結果、赤字となった。

下半期では、家庭用で新作を投入するほか、業務用で「プリクラ」を高性能化し「スタイルコレクション」として販売強化する。オペレーション部門では十一月に江ノ島店を複合施設として開設するほか、もう一店開設する予定。

通期単独業績予想は、十月三十日の修正値どおり（本紙第576号参照）。連結ベースでの業績予想は、売上高が二百五億円（六月の当初予想では二百六十億円）、経常損失が三億五千万円（十三億円の利益）、最終損失が十一億五千万円（六億五千万円の利益）と大幅に下方修正している。

米国子会社、アトラス・ドリーム・エンタテインメント社が「プリント倶楽部2」について、販売からレベニューシェア方式でオペレートすることへ主軸を移すことになった、と説明している。

スガイエンタ、中間決算

減益縮めて黒字

ゲーム場は5・8%減に

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、鈴木保男社長）は十一月十七日、九月中間決算を発表するとともに、通期業績予想を修正した。中間決算のあらましは、十月二十二日発表の業績予想修正値どおりとなっている。

九月中間期の売上高は前年同期比八・四%減の三十三億三千九百万円、経常利益は九四・八%減の四百万円、中間利益は九六・七%減の二百万円で、黒字を保った。

部門別売上高はゲーム場が五・八%減の十四億九千五百万円、ボウリング場が八・二%減の八億六千万円、カラオケが一六・六%減の二億三千六百万円、その他AM関係が五・八%増の一億七千六百万円（AM関係の合計は六・九%減の二十七億六千八百万円）、映画興行が一三・〇%減の五億五千二百万円、その他が五〇・四%減の千八百万円。

四月に「スガイディノス帯広」（ハイテクゲームパークとボウリング場、カラオケスタジオ）を開設。また主なゲーム場に「ストラックアウト」を導入した。ポイントアップ制の「スガイファンクラブ」を実施した。しかしゲーム、ボウリングを中心に既存店で大幅減収となった。映画興行では昨年ヒットした「もののけ姫」の反動減で、二年前と比べるとむしろ上向いている。

人件費の削減、ゲーム景品原価率の適正化など合理化を進めたため、当初予想より減益幅が縮小し、黒字を保てた。

九九年三月期の業績予想を修正、売上高は七十億円（五月の当初予想では七十六億円）、経常利益は二億五千万円（二億一千万円）、当期利益は一億二千万円（一億円）としている。

キョクイチ、中間決算

MM縮小で赤字

AM部門は景品など縮小

㈱キョクイチ（本社名古屋、駒井徳造社長）は十一月二十日、九月中間決算を発表、減収で赤字となった。十月二十三日の業績予想下方修正どおりとなっている。

九月中間期の売上高は前年同期比二四・〇%減の四十億九千百万円、経常利益は八四・八%増の三億九千六百万円、中間損失は三十五億八千七百万円（前年同期は一億三千百万円の利益）となった。

部門別売上高は、アニメーションが八・〇%減の十九億八千三百万円、アミューズメント関係が二九・七%減の十四億二千七百万円、衣料が三〇・五%減の四億二百万円、その他が五五・〇%減の二億七千七百万円。輸出は五・一%減の四億七千三百万円、輸出比率は一一・六%（前年同期九・三%）。

うちゲーム場などアミューズメント部門は、写真シール機の売り上げ急減によりゲーム場が一・三%減の十億六千九百万円、また景品類の輸入販売を大幅縮小したため付帯事業（ゲーム機賃貸、景品類販売など）は六二・二%減の三億五千七百万円となった。

経常で増益だが、マルチメディア事業の縮小に伴う損失など三十九億八千万円を特別損失に計上して、赤字となった。

九九年三月期の売上高は八十三億四千九百万円、経常利益は六億五百万円、当期損失は三十四億千三百万円と、さらに予想を修正している。

ジャレコ、中間決算

税金還付で黒字

大幅減収で経常赤字に

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十一月二十日、九月中間決算を発表。十月三十日の業績予想修正どおり、大幅減収だが税金が還付されたため赤字を免がれた。通期業績予想は十月三十日の予想どおり。

九月中間期の売上高は前年同期比三三・〇%減の二十五億二千三百万円、経常損失は三億七千五百万円（前年同期は十億九千九百万円の損失）、中間利益は二百万円（十一億千九百万円の損失）となった。

部門別売上高は、業務用が五八・三%減の九億九千四百万円、家庭用が六〇・二%増の九億千四百万円、アクアリウム用品が三七・四%減の一億二千八百万円、オペレーション収入が一九・九%減の四億八千六百万円。

輸出は業務用が約八倍の六千四百万円、家庭用が約四倍の三億八千三百万円、アクアリウムが約六倍の二千百万円で、計四億六千九百万円。輸出比率は同年同期の二・九%から一八・六%へと伸ばした。

業務用はプライズ機などで低調だった。家庭用ソフトは国内でPS用など堅調に伸ばし、米国向け輸出では「テトリスプラス」がヒットした。アクアリウムは国内需要が低迷した。オペレーション部門では、プレイヤーが全般的に減少しているため不採算店を閉じる方針を採り、六月に東池袋店を閉店、九月末で十二店となった。

十月三十日の業績予想修正で説明のあった特別損失に約六千万円計上。還付事業税約九千万円を特別利益に計上した。さらに六年間の日米間移転価格調整による税金約三億五千万円などがあり、経常赤字だが中間利益を出すに至った。

下半期に業務用でサウンド系ゲーム機一種、プライズ機二種など発売する予定。家庭用はPS用四作、SS用二作を予定している。

タイトー、得意先招き

鹿児島で第2回感謝会

中村社長、楽しめる製品づくりを約束

㈱タイトーは十一月五日、鹿児島県隼人町のホテル京セラで「お取引さま感謝会」を催し、主なオペレーターなど三十名が招待された。昨年に続く二回目の開催で、翌日は招待ゴルフと宮崎シーガイア観光も用意された。

㈱タイトー御取引先様感謝会

林隆本部長　松高誠三本部長　中村紘一社長

タイトー「感謝会」で、上の写真は記念写真。左は内田博氏に感謝状を贈る中村社長

中村紘一社長は感謝会で挨拶、七月までの年間販売高でオペレーター二十社、ディストリビューター十社、TIT役員会社と業界紙を招いたとした上で、「日本経済が低迷の度合いを強める中、当業界も大変厳しい状況に陥っている。こういう環境の下、タイトーはここ数年、生まれ変わり新しい道を切り開こうと努力を続けている。環境がどう変化しようと、継続して安定した発展を続けていくものにしたい。それには皆さんを通じて、プレイヤーに長期間心から楽しんでもらえるヒット製品を提供するよう人一倍努力するしかない。しかし結果としてその成果を示すに至っていない。皆さんの経営に役立つ割合が少ない。私どもはこれを猛反省しており、魂を入れ替え、もっと謙虚にプレイヤーや皆さんの声を、潜在的に持つ感性を受けとめ、これまで以上に努力しなければならない、と覚悟している」と語った。

TIT親和会の内田博会長（友栄社長）をはじめ、招待者に感謝状が贈呈された。内田氏はこれを受け、「オペレーター（ロケーションでの）売り上げが悪く、買い控えをしている。これから先も不透明な状況だが、タイトー製品だけは買い控えしないようにしたい。また客に愛される機械を作ってほしいと思う」と述べた。

タイトーCP事業本部の松高誠三本部長が乾杯の音頭で挨拶し、「業務用の業界は終わるのではないか、という意見さえオペレーターから聞くことになった。経営の工夫を怠り、それをすべて景気低迷のせいにしているのではないかと思う。東京ディズニーシーとユニバーサルスタジオ・ジャパンの建設が始まっており、これらは総合娯楽産業の見通しが明るく、将来の展望があることを示している。これは室内総合娯楽としての業務用にも言えると思う。先ほどGネットシステムを新作ソフトとともに発売したが、これは注文して三日あれば納品できる、ワンタッチでソフト交換ができる、ソフトの書き換えなので省エネにつながるなどさまざまなメリットがある。中村社長は『こういう時こそ改革のチャンスだ』と励まされており、明るく前向きに努力したい」と語った。

宴会中締めでGM事業本部の林隆本部長は、「大変厳しい時代に入っており、従来どおりでは乗り切れない。メーカーに課せられた責任は大きい。まずインカムの良い、独創性の高い製品を開発、できるだけ安く、早く、高品質のものを提供する——というのが最大の使命と思う。今ほどそれが求められる時代はない。もちろんオペレーターは単に機械を置くだけでなく、いかに集客効果を上げていくか、真剣に考え実行する必要がある。厳しい時代を乗り切るためにメーカー、ディストリビューター、オペレーターが互いに真剣に考え、協力し合うことが一番大事だと思う。今後とも正直で地道な営業に徹していきたい」と語った。

サンリオ、中間決算

遊園地も伸ばす

「キティ」ブームで経営好転

㈱サンリオ（本社東京、辻信太郎社長）は十一月十二日、九月中間期決算を発表、大幅増収増益となった。「ハローキティ」人気が持続しているためで、テーマパーク部門も伸ばしている。

九月中間期の売上高は前年同期比一一・二%増の五百五十四億二千二百万円、経常利益は三九・〇%増の六十億九千七百万円、中間利益は二六一・一%増の二十八億三千万円だった。

売上高構成比は、キャラクター商品九三・四%、グリーティングカード三・〇%、映画・ビデオ・出版物二・〇%、レストラン一・三%、テーマパーク〇・二%、その他〇・一%。テーマパーク部門では「サンリオピューロランド」（東京都町田市）に、引き続き香港・台湾からの団体客が押し寄せたほか、国内団体客も増加し、一二・六%増の七十万二千人が入場した。大分県の「ハーモニーランド」も好調だった。このためテーマパーク部門の売上高は一四・六%増の一億二百万円となっている。

九九年三月期は売上高が千二百六十億円、経常利益が百七十二億円、当期利益が三億円と予想、前期までの赤字から経営内容を大幅に改善しつつある。

三井グリーンランド

中間は減収減益

決算期は12月に変更へ

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、有吉新平社長）は十一月十三日、九月中間期決算を発表、連続して減収減益となった。今期は九八年十二月までの九ヵ月変則決算となるが、通期業績予想を下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比五・四%減の四十一億六千三百万円、経常利益は四九・九%減の一億五千九百万円、中間利益は六二・四%減の七千八百万円だった。

部門別売上高は、遊園地が六・六%減の二十五億千六百万円、ゴルフ場が五・二%減の十三億七千五百万円、ホテルが三・二%減の一億四千七百万円、不動産事業が二一・五%増の一億二千四百万円となっている。

遊園地部門では七月に三井グリーンランド西側に第二ゾーン「ドラゴンバレー」を開園、日本初登場の大型機種など七施設を設け、園内を重層化したが減収となった。入園者数は五・七%減の約七十四万七千人だった。

決算期変更で下半期は三ヵ月間となる。九八年十二月期の業績予想は、売上高が五十五億九千三百万円（五月の当初予想では六十一億千三百万円）、経常利益が一億三百万円（二億八千八百万円）、当期利益が五千二百万円（一億五千百万円）と下方修正した。

連結ベースでは売上高六十九億八千四百万円（七十五億六千六百万円）、経常利益六千六百万円（二億八千三百万円）、最終利益四百万円（一億三百万円）としている。

ナムコ「ナンジャタウン」

3百万人目の客

9歳の侑ちゃんに認定証

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が経営する都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）の開園以来の延べ入園者数が十一月二十一日、三百万人を突破した。

三百万人目のフェスタリアン（客）は東京都練馬区在住の坪木侑（ゆう）ちゃん（九歳）で、母の宣子（よしこ）さんと一緒に来園した。同パークからミリオンフェスタリアン認定証、無期限フリーパスポート、特製ナンジャレプリカ、ナジャヴグッズなどがプレゼントされ、園内にいた多くの入園者から祝福された。

侑ちゃんは同園に昨年九月に初めて来園、同日で実に百五回目の来園となるそうで、「ナンジャタウンは来るたびに少しずつ変わっていくのが楽しみで、大好きになった。三百万人目は夢みたいです。無期限パスポートをもらったので、これからは毎日でも来たい」と喜びを語った。

300万人目となった坪木侑ちゃんら

なお同園では、同日からクリスマス装飾を施しミニステージなどを繰り広げるイベント「ナジャヴのイリュージョンクリスマス」を三十五日間開催、また十二月十九－二十五日はクリスマスのスペシャルイベント「奇跡の大聖夜マジックイリュージョン」を開催する。

ネイブルランドが

年末閉鎖決める

第3セクターは任意整理へ

民間の信用調査機関調べによると、㈱ネイブルランド（福岡県大牟田市、吉開鉄也社長）が十一月二十六日の臨時取締役会で任意整理する方針を決めた。負債約六十億七千万円。

八九年九月、大牟田市、福岡県、三井グループなどが設立した第三セクターで、九五年七月旧三井三池炭鉱貯蔵場跡地に、九十八億円かけて遊園施設と水族館のあるテーマパーク「ネイブルランド」を完成させた。九六年三月期売上高は十三億五千四百万円。

入場者は次第に減少、九八年三月期売上高は七億三百万円まで減少、累積赤字は二十億七千五百万円に増えていた。今期も赤字拡大が避けられないことから、十二月二十六日に同園を閉鎖する方針を決めた。

なお十一月二日に二回目不渡りを出し、六日に銀行取引停止となった㈱アイマックス（東京都大田区西蒲田、今成一雄社長）は自己破産を申し立てていたが、十三日に東京地裁は破産宣告した。

コナミ新作展

「スリルドライブ」主に

「グラディウスⅣ」含め多数紹介

コナミ製品の販売会社である東京コナミ㈱など十二社は十一月十八・二十七日の間、それぞれプライベートショーを開き、新CGドライブゲーム機「スリルドライブ」などを発表した。

これは「コナミ98秋の商談会」として十二・二月発売予定の新作を紹介したもの。販売会社主催のプライベートショーはこれで二回目となり、今回は東北コナミを除く十二社が開催。十八日の東京コナミを皮切りに、十九日に神奈川、埼玉、二十日に中央、大阪／兵庫／四国（以上三社共催）、二十四日に愛知、九州、二十五日北陸、二十六日中国、二十七日北海道と十会場で行なわれ、計千数百人のオペレーターら関係業者が参集した。

コナミ販社による新作展。上は東京、下は大阪でのようす

発表された新製品のうちメインは「スリルドライブ」。これは日本、米国、欧州の公道を走行するカーレースゲームで、乗用車やスポーツカーのほか大型バスやトラックなども選択により運転できること、また一般の自動車も多く走っているため、運転をミスすると他車数台を巻き込んで爆発するなど迫力のある大事故のシーンが映し出される（プレイヤー車はしばらくすると復帰できる）ことなどが特徴。

同機は従来機からの改造用キット販売が中心で「レーシングJAM」DX用基板キットOP価格四十九万八千円、同「チャプターII」SDX用ROMキット二十九万八千円でいずれも一月二十日発売、同ツイン用ROMキットも二十九万八千円で一月二十七日発売。完成品はSDXが二百五十八万円で一月八日、DXが百八十八万円で十三日、ツインが百九十八万円で二十一日発売となる。

TVゲーム機はこのほか、多彩な武器バリエーションに新兵器を加えステージを一新しグレードアップした横スクロールシューティングゲーム「グラディウスⅣ・復活」（発売日未定）、二人対二人の計四人まで通信プレイも可能なCGバスケットボールゲーム「NBAプレイ・バイ・プレイ」（基板OP価格二十九万八千円で十二月二十一日発売、本号「話題のマシン」参照）、ミニゲーム〝チャンプ〟シリーズの新作で、従来のボタンのみを二本のレバー操作に変えた「ガチャガチャチャンプ」（二月発売予定で価格未定）を出品。また「ダンスダンスレボリューション」の「インターネットランキング・キット」（価格八万円で十一月二十六日発売）も紹介した。

プライズマシンとしてフリッパーでボールを弾き、Vゾーンの窓に入れる「フリップフロップ」（OP価格九十六万円で十二月十六日発売）を出品。

メダルゲーム機は、上部からメダルを投入して盤面に落とし、ポケットに入れて液晶画面で絵柄を揃えるといろいろなフィーチャーが付加される「パイルマジック」（OP価格七十八万円で十二月発売）、一人用プッシャー機で液晶画面により指示された盤面ポケットに入れると大量のメダル払い出しとなるなどのフィーチャーがある「トリックスター」（OP価格六十五万円で十二月発売）、メダル落としのSC向けでルーレットなどを加えた「ぶうぶうバンク」（OP価格三十八万円で十二月発売）の三機種を披露した。

このほかイベント用でスロットマシンタイプの抽選機第三弾「新抽選王」（OP価格二十一万八千円で十二月発売）を展示した。

偽造マスクROM供給した

LG半導体に禁止命令

SNKの訴えでソウル地裁が9月判決

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は十一月二十日、韓国の大手半導体メーカーのひとつ、LG半導体（本社ソウル、文程煥社長）が「ネオジオ」ゲームソフト用の偽造マスクROMを製造していたことを、ソウル地方裁判所が認定、侵害差し止め命令を出していたことを明らかにした。

SNK「ネオジオ」のゲームソフトはマスクROMに格納されており、マスクROMは半導体メーカーでしか製造できないことが知られている。しかしオリジナルメーカー以外から来た注文に、韓国や台湾の半導体メーカーが応じることがこれまで、しばしば問題になってきた。コピー品を根元から断つには偽造品のマスクROMを、半導体メーカーが受注しないことが最も効果的だが、今回の訴訟もそのための一歩となっている。

SNKによると、九六年八月以降発見した「メタルスラッグ」、「キング・オブ・ファイターズ96」、「サムライショーダウンⅢ」（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）の無断コピー品に使われていたマスクROMは、分析した結果LG半導体が製造したことが明らかとなった。

このためSNKはLG半導体に対し、コピーヤーからの注文に応じないよう申し入れ、九六年十月にLG半導体が協力を約束し、いったんは解決したように見えた。しかしその後も、LG半導体が製造した偽造マスクROMを使用したコピー品が発見されたことから、SNKは九七年三月十四日、プログラム著作権侵害訴訟をソウル地裁に起こした。

SNKの調べによるとLG半導体は、各タイトル三千ないし九千カートリッジに当たる偽造マスクROMを製造しており、少なくとも四十億ウォン（約五億三千万円）の損害を賠償すべきだ、として訴訟を進めた。

その結果ソウル地裁は九八年九月二十五日、口頭で判決を言い渡し、その後判決文を出した。その要旨は、①LG半導体がSNKの「メタルスラッグ」など三タイトルのTVゲームソフトを偽造マスクROMとして製造した事実を認定、②これらマスクROM、その他の製品をLG半導体は製造してはならない、③またLG半導体はこれらの製品を廃棄するよう命じる——というもの。

SNK社長室の辻井亭室長は、「LG半導体の故意、過失が容認されなかった点で不満が残るが、侵害差し止めなど認められたことは評価したい」としている。損害賠償は認められなかったが、かつてゴールドスター（金星）と言われた半導体大手のLG半導体に、事態の深刻さを思い知らせたことで大きな前進になったと見られている。

バンプレスト新作展

プライズ機3種

ゲーム性のある自販機も

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は、同社プライズとAMの両事業部合同によるプライベートショーを、十一月十・十一日の東京会場（浅草ビューホテル）を皮切りに全国五会場で開き、来年四・六月発売予定の景品およびプライズマシンの新作を披露した。

プライズマシンの新作はAMショーで参考出品した三機種で、主な内容は次のとおり。

「コンビニキャッチャーDX」＝吊り下げ式の大型景品対応。上、中、下の三段にそれぞれ数本設置したバーに景品が吊り下げられ、プレイヤーはキャッチャーアームを上昇、横と奥へ移動させる三つのボタンを押し、景品を挟んで引っ張り落とすというもの。バーの数と位置は自由に変えられる。また内蔵のダイヤルスイッチで景品をつかむ力を段別に調整することができる。OP価格九十八万円で四月発売予定。

バンプレスト新作展。上は東京会場、下は大阪会場でのようす

「キャラクターメールコレクション・はがキング」＝電光点滅式ルーレットにより、ポストカードを払い出すもの。当たりの個所が硬貨投入枚数に応じて増えるのが特徴で、七つのランプのうち最高五ヵ所（百円硬貨五枚投入）までが当たりとなる。OP価格三十四万八千円で十一月発売。

「コンビニキャッチャー・ブラックライト」＝従来機のボックス内および景品をブラックライトで光る仕様にする改造用キット。「コンビニキャッチャー」用OP価格十七万七千円、同「ミニ」用十四万円で十一月発売。

またゲーム性を加えた自販機「箱吉（はこきち）」を出品。これは窓に並べられた六種類の商品に番号が付けられ、下部の電光点滅をボタンで止めた番号の商品が払い出されるというもの。商品は〝プレミアム倶楽部〟というブランド名を付けた専用のキャラクターフィギュアを使用。三月発売予定で価格未定。

景品はキャラクターものが中心で、一部が動いたりするなどいろいろな遊びの要素を加えたものを豊富に紹介した。

景品小売りで注意

なお景品の扱いについて同社は、「当社景品はAM機専用景品として製造、販売しているにもかかわらず、一般向けに市販されている事実を確認した。これは販売店や流通業者に迷惑をかけることになるので、今後は景品カートンに市販品でないことを表記し、注意文も添付する」とし、会場でこの旨を記した掲示板も立てた。

東京会場のほか十三日名古屋、十七日大阪、十九日九州、二十五日札幌で開き、五会場で計約三千人のオペレーターら関係業者が参集した。

風営業種の

融資対象除外を問題に

AOU全国大会通じオペレーター懇親

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は十一月十二日、広島・宮島口の安芸グランドホテルで、全国協会長会議（非公開）および「平成十年度全国大会」を開いた。

全国大会は今回で十一回目となり、中国地区協議会が担当し、会合、模範優良店表彰、懇親会、翌日のレジャー（ゴルフコンペまたは観光）で構成、これにオペレーターら計百四十三名が参加した。

入江会長は、「この大会は会員傘下の全国のオペレーターが一堂に会する数少ない機会であり、業界内外の諸問題について率直な意見や情報を交換し、今後のAOU活動を一層有意義なものにすることが目的」とした上で、「現在、AM業界も非常に深刻な状況となっており、とくに中小企業金融公庫および信用保証協会の対象から除外されており、融資の面での厳しさが拍車をかけている。この状態を打開するため十月二十三日、私と真鍋副会長、谷本専務の三人が公庫と保証協会の指導官庁である中小企業庁金融課を訪れ、融資制度の見直しについて陳情した。その後、同課は警察庁を通じ当業界の関係資料をAOUに求めてきた。この陳情の成果はすぐには期待できないが、私どもは今後も機会あるごとに陳情を繰り返していく」と語った。

また入江会長は改正風営法について、「営業時間の延長に関する改正部分は来年四月一日施行となる。しかしこれは全国一律に認められるものではなく、政令に従って定められる都道府県条例により、限られた地域でのみ認められることになっているので、誤解のないよう願いたい」と挨拶した。

会合では各委員会の委員長から活動報告があった。その中で研修委員会の瀧口正委員長は、「各地区協で開催する研修会を将来的には風営法で定める法定講習会と同等扱いとなる方向で進めるが、そのためにも長期的視野に立って内容の見直しを検討する。また青少年指導員養成講座も抜本的に見直す」と述べた。

健全営業推進委員会の長友隆典委員長は、「AOUステッカーは毎年、年度を表記して発行することになり、今年度は二千三百十五枚配布した」と報告した。

広報委員会の川楠俊太郎委員長は、「地域社会との交流を図り業界への理解を深めてもらうため、地域の補導員や教育関係者との懇談会を積極的に開いていく。また『AOUニュース』は内容が乏しくなっているので、会員の出来事を掲載するなど充実させる」と述べた。

事業委員会は、真鍋勝紀委員長が欠席のため永井明副委員長が、来年のAOUエキスポについて説明し、「来年は出展社数が減るのではないかと心配している。なお会員傘下には、すぐに入場できる特別扱いの『会員登録票』を配布する」と語った。

また直前に開かれた全国協会長会議について、事務局から二点報告があった。①AOUが法人化し十年目を迎えるので、「十周年記念式典」を行なうことを大多数が賛成し、その計画を検討する方向で進めることになった。②「AOU会費が二倍に値上げされたが、さらに値上げしないと公益法人の監督基準に合わない。今後また値上げはあるのか」との質問があったが、入江会長は「しばらくは値上げしない」と答えた。

この後さらに質疑応答の時間が設けられたが、出席者からは質問がなかった。

続いて誘拐犯逮捕に協力した大阪のナムコ直営店の加藤充之店長に（本紙第574号参照）、AOUから特別表彰として表彰状が贈られた。

恒例の模範優良店表彰は、前回と同数の百八店が対象となり、うち出席した三十二店に入江会長から表彰状が手渡された。欠席した七十六店については、会員各協会を通じて渡される。

なお次回の全国大会はAOU東北地区協議会が担当することになった。

AOU全国大会で、上は入江昭造会長（左から3人目）ら

恒例の模範優良店表彰を受けたオペレーターたち

エキスポ99の出展を募集

AOUは十一月九日、AOUエキスポ99（二月十七・十八日、幕張メッセ）の出展募集を開始した。十二月十五日に出展申し込みを締め切る。

出展要項は前回とほとんど同じで、出展社はAOU関連業者賛助会員に限られる。出展料は四小間以上の場合小間当たり十四万円。出展社は仮設電話を設置（一台一万三千円）しなければならない。入場券は四種（うち二種は有料）ある。

東京都協、通常総会

田口氏が監事に

理事は1名欠員のまま

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長、会員百六社）は十一月十日、東京・麹町の「スクワール」で第十期通常総会を開き、役員改選により真鍋会長を再選した。

同総会には委任二十三社を含む五十五社が出席した。

真鍋会長は欠席のため内田博副会長が挨拶し、「当協会発足十周年記念行事として、昨年五月に東京湾クルージングを行ない約百名が参加して盛り上がった。これを含め協会活動も活発化しつつあり、昨年新設した活性化委員会や規制緩和推進委員会などによる活動の効果も少しずつ出てくるものと思う。真鍋会長によると、規制緩和（営業時間延長ができる都内の対象地域など）について警視庁に要望しているが、当初の予想よりは良い方向に向かいそうだという情報もあるとのことで、この不況を乗り切るためにも少しでもプラスになることを願っている」と語った。

議案審議は内田副会長が議長となって進められ、九八年九月期の事業報告案と決算案、九九年度事業計画案と予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業報告で新入会員が六社あったが、ロケ閉鎖などにより六社が退会したため会員数は変わらないと報告。また決算で会費収入が約七百五十万円、事業収入は研修会関係五十三万円、AOUエキスポ業務受託八百万円、AOUからの助成金など二百七十万円が計上されており、「AOU会費が二倍になったが、ほぼ予算どおりの収支となった」との説明があった。

事業計画は前年度の項目を踏襲し、前年同様に花やしきでの「ゲームの日」イベント、店舗管理者講習会などの実施などを決めた。

役員改選は任期満了に伴うもので、内田副会長が「理事会で全役員留任とすることになったが、小関捷吾理事と鈴木基悦監事から辞退の申し入れがあったため、理事は一名欠員、監事は田口宜由氏（㈱アイモ）を推薦する」と説明、承認された。

この後臨時理事会を開き、正副会長は再任となった。

議事終了後意見交換が行なわれ、「ロケ収入は前年比三〇%減で、とくにTVゲームの落ち込みが大きい」、「TVゲームは画像処理など技術的な向上だけでは客がつかない。ゲーム内容が従来とあまり変わっていない」、「コナミのリズムゲームは良いが、設置場所が限られる」などの意見が出されたほか、メーカーの抱き合わせ販売などが話題となった。

東京都協第10回通常総会（11月10日）のようす

スクウェア

「FF」を映画化

2001年劇場公開予定

家庭用ゲームソフト大手の㈱スクウェア（本社東京、武市智行社長）は十一月四日、ヒット作の「ファイナルファンタジー」（FF）シリーズを劇場映画化する、と発表した。約七千万ドル（約八十四億円）で製作、コロンビアピクチャーズが世界中に配給する。

全場面にCGを採用するのが特徴で、ゲームソフトに基づく劇場映画化としては、これまでで最も進化したものになる。カプコン「ストリートファイター」の映画化に関わり、スクウェアに入社した坂井昭夫氏らも参加している。

劇場映画「FF」の監督は、スクウェアの坂口博信副社長（スクウェアUSA社長）が務め、「アポロ13」の脚本を書いたアル・ライナー氏が脚本を担当する。二十ヵ国から集まった二百人の映画とゲーム関係の技術者たちが、ハワイにあるスクウェアUSA社のスタジオで制作を進める。

この映画は二〇〇一年にも公開される予定。日本ではギャガ・コミュニケーションズとヒューマンピクチャーズが共同で配給する。

「FF・ザ・ムービー」のイメージ図から。©FF,Film Partners

安全管理講習会に

今回は73名受講

JAPEA主催の恒例事業

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は十一月十二日、東京のよみうりランドで「平成十年度遊戯施設安全管理講習会」を開いた。

これは遊園施設の運行管理者、運転者および技術者を対象に、安全管理を一層徹底させる目的で毎年この時期に開かれているもの。同講習会に七十三名が参加した。

山田數夫副会長が挨拶し、「皆さんの仕事は、遊園地の来園者にいかに安全に楽しく過ごしてもらうかということだ。私も五十数年この仕事に携わっているので、その苦労が分かる。この講習は自分のレベルを一ランク上げるための勉強をする時間が与えられたものと思ってほしい」と語った。

来ひんとして建設省建築指導課の菅原賢係長は「遊園施設も技術が高度になり、その仕組みはブラックボックス化していると言える。それだけに運行管理も難しくなり事故も発生している。事故原因は利用客の不注意もあるが、運行管理上の配慮不足と思われるものもある。遊園施設はバーチャルリアリティー（VR）の遊戯とは違って非日常的空間を現実に体験させるものだが、利用客はVRと同じ感覚で施設の安全性を信頼している面があるので、安全管理業務がきわめて重要となる」と語った。

東京都建築指導部の吉野功課長補佐は、「事故が起きると原因よりもまず建築基準法の維持保全義務に照らし、管理運転者がマニュアルどおり運行したかマニュアルに欠陥があるのかが問われるので、変化に対応できるマニュアルと知識を備えてほしい。また遊園地側の事故への対処がまずいと被害者が行政機関へ訴えてマスコミも採り上げて話が大きくなり、適切な対応ができなくなる場合があるので、トラブル発生時は早急に連絡してほしい」と述べた。

講習会は、㈶日本建築設備・昇降機センターの羽生利夫常務が、運行管理面からの安全確保についてJAPEA作成「セーフティダイジェスト」に基づき説明。その中で定期検査報告義務がある遊園施設は全国で二千十七件だが、うち三・四%の八十二件が報告書を提出していないとの説明もあった。

またJAPEAの尾崎悦郎顧問が運行管理の留意点を、㈱トーゴの金田宏部長が同社作成「遊戯施設の制御システム」について、㈱東京ドームの長崎勲課長が同園の「リニアコースター」の安全装置などについて、それぞれ説明した。

遊戯施設安全管理講習会で、写真右上は山田數夫副会長、左上は建設省の菅原賢係長、右は東京都の吉野功課長補佐。下は会場のようす

論潮

「機械基準」

JAMMAがこのほど大幅改正した「健全化を阻害する機械基準」は、少なくともゲーミング機を使用した賭博事犯の抑制に効果があるかどうか疑問である。ゲーミング機というのは、この場合ラスベガスのカジノなどで使うギャンブル機、日本では金品との交換を前提としないメダルゲーム機ということになる。機械そのものは本質的に同じであるが、使用される方法が異なると解釈されている。

日本でゲーミング機を使った賭博犯は三十年ほど前から、警察庁で問題となっている。現金である硬貨（コイン）を投入し、勝つと硬貨で払い出されるもの、遊技に使用したメダルやチップを現金に交換するものが当時からあったが、近年ではクレジット数として機械内に蓄積し、それを現金化するものもある。

これらのゲーミング機賭博では、一回の遊技で最高いくらまで賭けることができるか、また勝った場合何倍までなら許されるか、ということは問題とされない。偶然の賭けごととして財物を賭ければ、賭博犯となるというだけのことである。

そしてJAMMAの前身でもある全日本遊園協会（JAA）は、こうした危険な機械に未成年者が近付けないよう「メダルゲーム場運営基準」を徹底させる努力をした。もちろんゲーミング機使用が許されている諸外国のカジノ、あるいは日本のパチンコ店などで十八歳未満の者は入場することすら許されていない。

ところが「健全化を阻害する機械基準」では、「機能・構造の条件」として、「メダル投入口並びにメダル払出装置がないもの」など四点ほど掲げるだけに終始し、それらに該当しなければよしとしているだけである（2(1)iiiの但し書きで「健全な機械であって」とあるのは、矛盾をさらけ出している）。

努力は認めよう。しかし、現実に横行しているゲーミング機賭博事犯にどれだけ抑圧効果があるかを示さないと、自己満足に終る可能性がある。

旭精工、栃木に

喜連川工場新設

5年がかりで順次移転へ

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）は、これまでの岩槻工場（埼玉県岩槻市）では生産が追いつかなくなったため、栃木県塩谷郡喜連川（きつれがわ）に新工場（約一万三千平方㍍）を設けるべく、今年からその建設を開始。その一部が完成したので、板金加工部門を移転し、十一月十日から操業を開始した。

八四年十一月に完成した岩槻工場は手狭になった上、生産能力も限界に達し、コインセレクターなど製品の納期にも遅れが生じるようになっていた。このため、生産能力を二倍に高めるべく五年がかりで新工場建設を進めることになった。喜連川工場には生産機能を岩槻工場から段階的に移転していくことになり、その第一段階として板金加工部門が移転したもの。

岩槻工場は従業員百五十人で進めてきたが、喜連川工場が全部出来上がると三百人態勢となる。残った岩槻工場は将来、製品の設計に特化する予定としている。

新工場建設は機械設備込みで五十六億円を投資することになり、売上高は七十億円から五年後百億円まで引き上げる。

旭精工が新たに設けた喜連川工場

ナムコから

「プクプクエステ」も

ナムコは携帯型のミニ体脂肪計「プクプクエステ」を十二月十八日、価格三千四百八十円で発売する、と発表した。体脂肪計は体重計を兼ねたものなどいくつか出荷されているが、これは両手に挟むだけで自分の体脂肪率が分かる、という携帯性に特徴がある。

「プクプクエステ」ではまず、体重、身長、年齢、性別をボタンで入力し、それから両手で挟むと、液晶画面に体脂肪率が表示される。さらに五段階の月が表示され、体脂肪率が高いと悲しそうな満月が現われ、適正値に迫るための必要消費カロリーと運動メニュー別消化タイムも表示される。時計（アラーム付き）機能も付いている。

同社では、「小さい」、「可愛い」、「健康に役立つ」などのトレンドに敏感な若い女性をメインに、幅広い年齢層を対象に売りたいとしている。

ナムコ「プクプクエステ」

人事異動

タップス
（10月30日）副社長（常務）土井賢二
（12月15日）退任（取締役）中谷毅

オリエンタルランド
（12月1日）内部監査室長（教育部長）取締役柳瀬博太▽教育部長、佐藤健司▽広報室長（内部監査室長）茂木伸太郎▽コスチューミング部長（広報室長）小西道夫▽安全衛生部長、岡崎清志

シグマ
（12月1日）IR室長（株式公開準備室長）川上武章

事務所移転

㈱タップス＝大阪市浪速区元町一丁目二番十二号、☎633-1515、土井照子社長。

別記様式第６号（第13条関係）

※受理年月日		※受理番号		※相続承認年月日	

相　続　承　認　申　請　書

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第７条第１項の規定により相続の承認を申請します。

年　月　日

公安委員会殿

申請者の氏名及び住所　㊞

項目	記入欄		
（ふりがな）氏名又は名称			
住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）営業所の名称			
営業所の所在地	〒（　） （　）局　番		
風俗営業の種別	法第２条第１項第　号の営業		
許可年月日	年　月　日	許可番号	
（ふりがな）被相続人の氏名			
被相続人の住所			
被相続人との続柄		被相続人の死亡年月日	年　月　日
他の相続人の有無	有　無		
現に許可等を受けて営む風俗営業	許可年月日　年　月　日	許可番号	
	営業所の名称及び所在地		
※風俗営業の種類			
※同時申請の有無	①有　②無	※受理警察署長	

備考

1　※印欄には、記載しないこと。
2　「他の相続人の有無」欄は、該当する文字を○で囲むこと。
3　「現に許可等を受けて営む風俗営業」欄は、申請に係る営業所以外の営業所において当該申請に係る公安委員会から現に許可等を受けて営んでいる風俗営業で、当該申請の日の直近の日に許可を受けたものについて記載すること。
4　用紙の大きさは、日本工業規格Ａ４とすること。

別記様式第３号（第９条関係）

第　号

営業許可証

氏名又は名称

営業所の所在地

営業所の名称

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第２条第１項第　号の

営業を営むことを許可する。

年　月　日

公安委員会　㊞

備考

1　「営業許可証」の前の空欄には、営業の種類を記載すること。
2　用紙の大きさは、日本工業規格Ａ４とすること。

別記様式第９号（第18条、第18条の２関係）

※受理年月日		※受理番号	

変　更　届　出　書

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第９条第３項第１号／第９条第３項第２号／第９条第５項（同法第20条第10項において準用する場合を含む。）の規定により届出をします。

年　月　日

公安委員会殿

届出者の氏名又は名称及び住所　㊞

項目	記入欄		
（ふりがな）氏名又は名称			
住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）法人にあつては、その代表者の氏名			
（ふりがな）営業所の名称			
営業所の所在地	〒（　） （　）局　番		
風俗営業の種別	法第２条第１項第　号の営業		
許可年月日	年　月　日	許可番号	
認定年月日	年　月　日	認定番号	
変更事項	変更年月日	新	旧
変更の事由			

備考

1　※印欄には、記載しないこと。
2　「変更事項」欄については、変更年月日ごとに区分して記載すること。
3　不要の文字は、横線で消すこと。
4　所定の欄に記載し得ないときは、別紙に記載の上、これを添付すること。
5　用紙の大きさは、日本工業規格Ａ４とすること。

別記様式第６号の２（第13条の２関係）

※受理年月日		※受理番号		※合併承認年月日	

合　併　承　認　申　請　書

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第７条の２第１項の規定により合併の承認を申請します。

年　月　日

公安委員会殿

申請者の名称及び住所　㊞

申請者の名称及び住所　㊞

項目	記入欄		
（ふりがな）合併後存続し、又は合併により設立される法人の名称			
合併後存続し、又は合併により設立される法人の住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）営業所の名称			
営業所の所在地	〒（　） （　）局　番		
風俗営業の種別	法第２条第１項第　号の営業		
許可年月日	年　月　日	許可番号	
（ふりがな）合併後消滅する風俗営業者たる法人の名称			
合併後消滅する風俗営業者たる法人の住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）合併後消滅する風俗営業者たる法人の代表者の氏名			
（ふりがな）合併後消滅する法人の名称			
合併後消滅する法人の住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）合併後消滅する法人の代表者の氏名			
合併予定年月日	年　月　日		
合併の理由			
※　風俗営業の種類			
※　同時申請の有無	①　有　②　無	※　受理警察署長	

備考

1　※印欄には、記載しないこと。
2　「合併の理由」欄には、合併を必要とする理由を具体的に記載すること。
3　所定の欄に記載し得ないときは、別紙に記載の上、これを添付すること。
4　用紙の大きさは、日本工業規格Ａ４とすること。

改正後の　申請書・届出書のフォーム

別記様式第２号（第８条関係）

その１

※受理年月日		※許可年月日	
※受理番号		※許可番号	

許　可　申　請　書

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第５条第１項の規定により許可を申請します。

年　月　日

公安委員会殿

申請者の氏名又は名称及び住所　㊞

項目	記入欄		
（ふりがな）氏名又は名称			
住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）営業所の名称			
営業所の所在地	〒（　） （　）局　番		
風俗営業の種別	法第２条第１項第　号の営業		
（ふりがな）管理者の氏名			
管理者の住所	〒（　） （　）局　番		
（ふりがな）法人にあつては、その役員の氏名	法人にあつては、その役員の住所		
代表者			
滅失により廃止した風俗営業	廃止の事由	廃止年月日　年　月　日	許可番号
現に許可等を受けて営む風俗営業	許可年月日　年　月　日	許可番号	
	営業所の名称及び所在地		

その２（C）（法第２条第１項第８号の営業）

営業所の構造及び設備の概要				
建物の構造				
建物内の営業所の位置				
客室数	室	営業所の床面積	㎡	
客室の総床面積　㎡	各客室の床面積	㎡ / ㎡	㎡ / ㎡	
照明設備				
音響設備				
防音設備				
法第二条第一項第八号の営業に係る遊技設備：区分		テーブル型	その他の型	計
スロットマシン等		台	台	台
テレビゲーム機		台	台	台
フリッパーゲーム機		台	台	台
ルーレット台等		台	台	台
その他の遊技設備		台	台	台
計		台	台	台
その他				
※　風俗営業の種類				
※　兼業				
※　同時申請の有無	①　有　②　無	※　受理警察署長		
※条件	年　月　日			
	年　月　日			
	年　月　日			

備考

1　※印欄には、記載しないこと。
2　「滅失により廃止した風俗営業」欄は、法第４条第３項の事由により滅失したために廃止した風俗営業に係る事項を記載すること。
3　「現に許可等を受けて営む風俗営業」欄は、申請に係る営業所以外の営業所において当該申請に係る公安委員会から現に許可等を受けて営んでいる風俗営業で、当該申請の日の直近の日に許可を受けたものについて記載すること。
4　その２(Ａ)は法第２条第１項第１号から第６号までのいずれかの営業について許可を申請する場合に、その２(Ｂ)は同項第７号の営業について許可を申請する場合に、その２(Ｃ)は同項第８号の営業について許可を申請する場合に、その３は同項第７号の営業のうち法第４条第４項に規定する営業（例、ぱちんこ屋）について許可を申請する場合に使用すること。
5　「建物の構造」欄には、木造家屋にあつては平家建又は２階建等の別を、木造以外の家屋にあつては鉄骨鉄筋コンクリート造、鉄筋コンクリート造、鉄骨造、れんが造又はコンクリートブロック造の別及び階数（地階を含む。）の別を記載すること。
6　「建物内の営業所の位置」欄には、営業所の位置する階の別及び当該階の全部又は一部の使用の別を記載すること。
7　「照明設備」欄には、照明設備の種類、仕様、基数、設置位置等を記載すること。
8　「音響設備」欄には、音響設備の種類、仕様、台数、設置位置等を記載すること。
9　「防音設備」欄には、防音設備の種類、仕様等を記載すること。
10　「その他」欄には、出入口の数、間仕切りの位置及び数、装飾その他の設備の概要等を記載すること。
11　法第２条第１項第６号の営業にあつては、その２(Ａ)の「各客室の床面積（うちダンスの用に供する部分の床面積）」欄には、各客席の床面積を記載すること。
12　その２(Ｂ)の「その他の遊技設備」欄には、まあじやん台及び法第４条第４項に規定する営業に係る遊技機以外の遊技設備について、その種類、型式及び台数を記載すること。
13　その２(Ｃ)の「スロットマシン等」欄には、スロットマシンのほか、メダルゲーム機について記載すること。
14　その３の「備考」欄には、新品か中古品かの別を記載すること。
15　所定の欄に記載し得ないときは、別紙に記載の上、これを添付すること。
16　用紙の大きさは、日本工業規格Ａ４とすること。

改正風営法に伴い　施行規則も改正

「8号」の特例制は2年後

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）の改正に伴い、風営法施行規則が改正され、十月二十日に公布された。

今回導入された「特例風俗営業者」の認定申請の手続きや認定証、そして認定された営業者が構造・設備の変更に際して承認申請をしなくてよくなったが、十日以内に届出書を提出しなければならない、など定めた。ただし、ゲームセンター等「八号営業」については、改正法附則第二条に基づき、二〇〇〇年（平成十二年）以降でなければ、この「特例風俗営業者」制度は適用されない。

むしろ風俗営業許可申請書など、様式がわずかながら変更されているので注意を要する（用紙の大きさは九四年、Ｂ５からＡ４に変更された）。

変更になった主なものには、風俗営業の許可申請書（様式第二号）、許可証（同第三号）、相続承認申請書（同第六号）、許可証書換え申請書（同第七号）、変更届出書（同第九号）、返納理由書（同第十号）などある。また新たに加わった主なものに、合併承認申請書（同第六号の二）、認定申請書（同第十号の二）、認定書（同第十号の三）などある。

うち許可申請書、相続承認申請書、合併承認申請書、許可証書換え申請書については、十一月一日から施行されている。それ以外は九九年四月一日から施行される。

なお風俗営業の変更承認申請書（様式第八号）は変更されていない。（編集部）

SNK®

「餓狼伝説」がハイパーネオジオ64で登場!!

餓狼伝説 WILD AMBITION™

餓狼伝説 ワイルドアンビション

スピーディー&ハイレスポンスな3D格闘アクションを実現!

スピーディーで多彩なキャラクターのアクションと、それを支えるハイレスポンスな操作感が熱くプレイヤーにアピールする! 対戦格闘ゲームの原点「対戦する楽しさ」を追求した「餓狼伝説ワイルドアンビション」がハイパーネオジオ64で登場! 乞うご期待。

新 登 場

HYPER NEOGEO64™

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本 社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-7175
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ゲーミング展の

IGBEと同時開催に

AAMAのASI-99、日程を繰り上げ

米国業務用AM機の春のトレードショーとして知られるASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）の来年の日程が一日繰り上がった。ASI99は三月十ー十二日、ラスベガス・コンベンションセンターで開かれる。

ASIは八四年に発足し、八六ー九六年にはACMEとなっていた。メーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）が主催しているが、ここ数年低調だ。九九年はこれまで三月十一ー十三日（IGBEは三月下旬）を予定していた。日程変更の理由はほぼ同時期、ラスベガス・コンベンションセンターで開かれるゲーミング機器展、IGBEカジノ・マネジメント・カンファレンス&エキスポと日程を合わせるため。同じコンベンションセンターで、ふたつの展示会が並ぶことになる。

IGBE展は、今年初めに業界誌「カジノジャーナル」から取得したGEMコミュニケーションズ社が主催するもの。GEM社の業界誌「IGBE」（インターナショナル・ゲーミング&ウェジャリング・ビジネス）の発行所でもある。

今年IGBE展とASIは同じサンズ・エキスポセンターで、それぞれ三月二十四ー二十六日、二十六ー二十八日と一日重なった。この一日重なったのが出展社や来場者に好評だったことから、次回はいっそ同じ日程にしようということになった、とAAMAのマイケル・ルドウィッツ会長（コナミAM・オブ・アメリカ社の業務用部門社長）は、十一月十七日にコメントしている。

GEM社のディック・ミョラー社長も、「IGBE取得後、ふたつの展示会を並行開催しようとAAMAと交渉してきた。ゲーミングとエンタテインメントの両分野をカバーできることで、両業界が一層親密になれる」と語っている。

ふたつの展示会で、一方に登録入場した業者はもう一方の展示会にも入場できる、などの便宜も図ることになるもよう。いずれもトレードオンリー（業者のみ対象）なので、一般のプレイヤー、ギャンブラーは入場できない。

ASIは二〇〇〇年のウェスタンNAMAと同時開催する方向で、交渉している。

米国AMOA99はファンエキスポとの合同を模索

米国業務用AM機の秋のトレードショー、AMOAエキスポとファンエキスポも、九九年開催を巡り交渉が続いている。これまでの予定では、AMOAエキスポ99が九月二十三ー二十五日、ラスベガスのサンズ・エキスポセンターで開くのに対し、ファンエキスポ99は二十七ー二十九日、ラスベガス・コンベンションセンターで開くことになっているからだ。

このため九九年だけこのふたつの展示会を合併してはどうか、という交渉が、主催者であるAMOAとリード・エキジビションズ社との間で進められている。しかしIGBE展とASIがギャンブル機と非ギャンブルのAM機というふうに明らかに分野を異にするふたつの業界の展示会であるのとは違って、AMOAエキスポとファンエキスポはどちらもAM機業界を背景としているだけに、難航が予想されている。

AMOAもリード社もそれぞれの展示会を収入源としているだけに、一年限りとは言え合同開催すれば、収入源が半分に減ることになるので、そう容易に合同開催には応じられないのだ。

シールだけじゃない

メールでも送る

ネット利用の「フォトザップ」

米国フォテラ社（フロリダ州コーラルゲイブルズ）はこのほど、インターネット利用の写真シール機「フォトザップ」を開発。フォトベンド社から出荷されることになった。「インターネット・フォトブース」とも呼ばれている。

タッチスクリーンですべて操作し、まず八種のフレームから選んで撮影。それから四枚一組の写真を、好きなEメール宛先に送る。この場合キーボードは画面内に現われる。写真シールが出て、一応終了。自分宛てにEメールで送っておくと、メールが届いており、その中にあるURLに接続すると、写真シールと同じものが掲げられている。インテル社のOAA応用品。

http://www.fotozap.com/

「フォトザップ」を使っているところ

ダイナモ社系が

ASC社を買収

シャッフルボード製造老舗

米国のアメリカン・シャッフルボード社（ASC、ニュージャージー州ハッケンザック、ディック・デルフィーノ社長）が、チャンピオン社（テキサス州リッチランドヒルズ、ケリー・スティッツ社長）に十一月十六日、買収された。

一九二八年設立のASC社は、シャッフルボードを長年製造していることで知られる。当初六十年間は創業者のクナソー一家が経営していたが、十年前に現経営陣に代わった。

チャンピオン社は、ダイナモ社を所有するビル・リケット氏らの子会社。ASC社を取得後は、テキサス州でASC社製品を製造する。また、今世紀初めからの製品を集め、世界初の「シャッフルボード博物館」を設けるとしている。

シャッフルボードは日本に実物がほとんどないが、「エアホッケー」で使うのと同じような木製円盤を、長い棒で突いて、点を表示した部分に入れる古典的ゲーム。

米国チャンス社が

英国ARM買収

製造、サービスの拠点に

米国大手の遊園施設メーカー、チャンスライド社（カンザス州ウィチタ、ディック・チャンス社長兼CEO）は十一月中旬、英国の乗物機メーカー、ARM（UK）社（オクスフォード郊外）を買い取り、子会社のチャンス・ヨーロッパ社としたことを明らかにした。米国以外への投資はこれが初めてとなる。

買い取ったのはARM（UK）社の資産全部で、米国のARM（US）社がまだ生産している「アリババ」以外の全製品の販売権が含まれる。ARM（UK）社の製造工場賃貸契約、十五人の従業員も引き受ける。

ARM（UK）社の役員だったマーチン・ステファン氏が、チャンス・ヨーロッパ社の社長（マネジング・ディレクター）になった。同氏は、チャンス社のスリルライド「インバーター」、「ダブルインバーター」を欧州で展開していくのに手伝ったことがある。

チャンス社は欧州子会社を、マーケティング、製造、販売、サービスの拠点としてフルに活用できるとしている。六〇年設立の同社は、メリーゴーランドからスリルライドまで幅広く遊園施設の開発で知られており、その製品は十三ヵ国の三百以上の遊園地などで使用されている。

米国業務用の格付け

具体例示される

強い暴力表現に「鉄拳3」

米国業務用TVゲームの暴力、性表現に関する格付け（レイティング）が実施されており、どういうゲームがどういう格付けをされているかという具体的なガイドラインが示された。オペレーターはこれらに沿ってレイティングステッカーを貼るよう求められている。

ガイドラインはメーカーごとにその製品の格付けをしているが、あまり古いものまで示していない。アニメによる強い暴力表現の含まれるゲームの例として、SNK「フェイタルフューリー・スペシャル」、セガ社「ハウス・オブ・ザ・デッド」など、実写に近い強い暴力表現の含まれるゲームの例として、ミッドウェー社「モータルコンバット」シリーズ、ナムコ「鉄拳2」と「3」などがある。強い性表現を含む例はほとんどなく、卑わいな四文字を含む例はまったくなかった。

楽しく遊ぶためTVゲームはどうあるべきか、ということは開発者の良識でほとんど解決できるし、暴力表現も虚構にすぎないことが、まだよく理解できないらしい。

International Trade Show

Show	Date
EELEX'98 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
Amuse World'98 (Seoul, Korea)	Dec. 19-22
1999	
ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
IGBE'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	9.75
2	ブリッツ９９（ミッドウェー）	9.36
3	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.48
4	サイト４（アタリゲームズ）	8.29
5	トータルバイス（コナミ）	8.00
6	ゴールデンティー'98（ＩＴＣ）	7.93
7	ブリッツ（ミッドウェー）	7.71
8	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	7.71
9	カーニビル（ミッドウェー）	7.60
10	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.57
11	バーチャストライカー　２（セガ社）	7.50
12	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.39
13	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.30
14	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.30
15	エリア５１（アタリゲームズ）	7.17

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス　Ⅱ（ナムコ）	9.30
2	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.39
3	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.26
4	ＳＦラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	8.07
5	ハーレーダビットソン（セガ社）	7.95
6	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.92
7	アクアジェット（ナムコ）	7.75
8	デイトナＵＳＡ　２（セガ社）	7.74
9	デイトナＵＳＡ・スペシャルエディション（セガ社）	7.73
10	トップスケーター（セガ社）	7.67
11	エアーコンバット22（ナムコ）	7.60
12	デイトナＵＳＡ（セガ社）	7.56
13	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.46
14	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.30
15	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	7.26

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.74
2	ゴールデンティー'97（ＩＴＣ）	7.40
3	テッケン〔鉄拳〕３（ナムコ）	7.30
4	ダイナマイトコップ（セガ社）	7.17
5	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.00
6	フィッシャーマンズベイツ〔バスアングラー〕（コナミ）	7.00
7	ストリートファイター・アルファ３〔ゼロ３〕（カプコン）	7.00
8	ストライカーズ1945　パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.00
9	ワールドクラスボウリング（ＩＴＣ）	6.88
10	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	6.85
11	サーフプラネット（アタリゲームズ）	6.83
12	メタルスラッグ　２（ＳＮＫネオジオ）	6.81
13	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐマーケティング）	6.73
14	Ｄ＆Ｄ〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	6.69
15	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.67
16	キング・オブ・ファイターズ98（ＳＮＫネオジオ）	6.67
17	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	6.63
18	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	6.50
19	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル２〕（タイトー）	6.44
20	ストリートファイター　ＥＸ（カプコン）	6.43

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	8.71
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.35
3	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.78
4	バイパー（セガ・ピンボール）	7.50
5	スケアドスティフ（バリー）	7.41
6	アダムスファミリー（バリー）	7.36
7	ロスト・イン・スペース（セガ・ピンボール）	7.25

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

歩数計付き携帯液晶ゲーム

歩くとロボ進化

カプコン「メタルウォーカー」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、歩数計付き携帯液晶ゲーム「爆走戦記メタルウォーカー」が十月三十日発売となった。

これはプレイヤーが歩くと画面内でロボットキャラも目的地に向かって進み成長していくというもの。

中央の丸いハッチを開けると一つのメイン画面と二つのサブ画面がある。サブ画面のレーダーマップでロボットの現在位置と成長に必要なアイテムがある場所を確認し、コンパス画面で方向を調整すると準備完了となり、あとは歩くだけで歩数を表示し、画面のロボットも自動的に歩きながらアイテムを取って進化し途中で敵キャラとも戦う。時間経過や戦いによりライフに相当するヒットポイントが減少し、なくなるとロボットが行動不能になるが、一定歩数を歩くと回復。また途中でトレーニングモードにすると飛んでくる弾をよけるゲームができ、クリアすればロボットの性能がアップする。ロボットは最終的に三タイプ二十種以上のいずれかに成長する。

二台をドッキングし通信対戦（武器選択後に自動的に戦う）もでき、勝つとさらにパワーアップする。大きさは約七×五×二・五㌢。価格二千四百八十円。

爆走戦記メタルウォーカー

液晶電子ゲーム

モンスター集め

コナミ、携帯玩具分野に本格参入

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）はこのほど電子玩具分野に参入すると発表し、その第一弾として携帯液晶ゲーム「ダンジョンクエスト」を十一月二十六日発売した。

これは主人公キャラの〝シオン〟が出生の秘密を探るため旅に出て、途中で出てくるモンスターを仲間にしながら迷路を進んでいくというRPGタイプのゲーム。

全部で三十の迷路フロアがあり、プレイするごとにフロア構成が変化していく。途中でゲームを随時中断、再開できる機能もある。

また通信機能により、他の同機と連結すれば集めたモンスターを交換したり、通信時のみに出てくる特殊アイテムなども手に入れることができる。大きさは約七×六×二㌢。価格千九百八十円。

同社では同ゲームを第一章として、第六章まで発売を予定している。また今後、携帯電子玩具として「ビートマニア」、実用性を兼ねた「ときめきリストウォッチ」、コミュニケーションツール「テレパシーキャッチャー・バナナナナ」のほか携帯周辺機器などを順次発売していき、この分野の商品も充実させるとしている。

ダンジョンクエスト

メジャー付き液晶グッズ

体型をチェック

ラジカルスタッフ製、アトラスから

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、医療用機器メーカーの㈱ラジカルスタッフ製携帯液晶グッズ「スリムdeメジャー」が十一月下旬発売となった。

これは体脂肪と身体のスリム度をチェックするもので、十六歳以上の女性を対象としている。

本体に付いている巻き取りタイプのメジャーを引っ張り出し、ウエストやヒップ、バスト、ふくらはぎなど七ヵ所のサイズを計り、身長、体重、年齢とともに液晶画面で入力すると、その体型に合ったキャラ〝ボディモン〟（計十五種類ある）が表示される。付属のガイドブックでキャラ別に示された最適な運動を行ない、理想の体型に近づけることを勧めている。

またキャラが表示された時にコンテストゲームがあり、これに勝つとメッセージも出る。大きさ約五×六×三㌢。価格二千九百八十円。

スリムdeメジャー

「タイトーX2000」ベスト20　11月分

	前月	タイトル	アーチスト
1	1	抱いてHOLD ON ME／	モーニング娘。
2	—	snow drop	L'Arc～en～ciel
3	—	THUNDERBIRD	T.M.Revolution
4	—	ALL MY TRUE LOVE	SPEED
5	—	終わりなき旅	Mr. Children
6	—	PERFUME OF LOVE	globe
7	18	alone in my room	鈴木 あみ
8	—	NECESSARY	Every Little Thing
9	14	White Love	SPEED
10	—	Sa Yo Na Ra	globe
11	5	Time goes by	Every Little Thing
12	3	夏色	ゆず
13	8	未来へ	Kiroro
14	17	ずっと２人で…	GLAY
15	4	サマーナイトタウン	モーニング娘。
16	2	冷たい花	the brilliant green
17	9	長い間	Kiroro
18	7	HONEY	L'Arc～en～Ciel
19	10	タイミング～Timing～	BLACK BISCUITS
20	—	Burnin'X'mas	T.M.Revolution

話題のマシン

「NAOMI」第1作、CGガンゲーム

成績で進路分岐

セガ社「ハウス・オブ・ザ・デッド 2」

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」が十一月二十六日発売となった。

これは新CG基板「NAOMI」を使用した初のゲーム。グラフィックやサウンドなど演出面が大幅にグレードアップされ、分岐も多岐にわたりホラー映画のような感覚でストーリーが進むなど、前作とは異なるシチュエーションでゲームが展開していく。

プレイヤーは備え付けの銃を使い、次々と襲いかかってくるゾンビを撃ち倒していく。中世風の街並みや近代的ビルの中など六ステージ構成。途中でゾンビに追われたり襲われている人間を助けると、その人間が別のルートを指し示し分岐。助けなかった場合は通常のルートを進む。各ステージの終わりに個性的なボス（大きな武装ゾンビや巨大魚など）と戦うが、分岐によってボスの出現場所や攻撃方法などが異なる。

銃弾は六発で、画面の外へ銃口を向けて補充。キャビネットは二人用で二人同時プレイでは一人用より多く敵が出てくる。

完成品販売のみで50㌅プロジェクター式スーパーDX（コックピット）型標準価格二百四十七万五千円、同DX型百八十万円、29㌅アップライト型八十八万七千五百円。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（スーパーDX）

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（アップライト）（DX）

「Gネット」第2弾

"侵食率"で変化

タイトー「レイクライシス」

(株)タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「Gネット」第二弾のCGシューティングゲーム「レイクライシス」が十二月十五日発売となる。

これは「レイ」シリーズ三作目となるもの。独立思考型コンピューターが暴走しネットワークを通じ世界のコンピューターを侵食していくのを防ぐため、ネットワークの中に入り込んで戦うという設定。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

自機はショット（ワイドかレーザー）とロックオン（八ヵ所または十六ヵ所まで）が異なる二機種から選択。このほか攻撃はボムも使い、アイテムで攻撃力がパワーアップする。

都市や砂漠など五つのエリアがあるが、一ゲームはランダムに組合わされた三つのエリアをプレイする。敵のネットワーク侵食率（率により敵の配置などが変化）が表示され、一〇〇％になるとエリア途中でも強制的に最終ボスとの戦いに移り、これが終わると（持ち機数を全部失った場合も）ゲーム終了。

なおネーム登録をしておけば、そのプレイヤーの攻略方法や得点などの成績データが保存され、次回プレイ時に前回とは異なるゲーム展開になるシステムを採用。ゲームソフトカードOP価格十一万八千円、マザーボード十二万五千円。

レイクライシス

ハンドル回すプライズ機

落下玉キャッチ

NMK「湾岸パトロール」

(株)エヌエムケイ（本社東京、琴寄幸雄社長）から、プライズゲーム機「湾岸パトロール」が十月上旬発売となった。

これは崖から落下する岩石を、湾岸を巡回するショベル付きのパトカーがキャッチしていくという設定で、大きな円形ハンドルにアイキャッチ効果がある。

プレイヤーはハンドルを回して盤面下部のショベルを左右に動かし、ピン盤面の上部から落ちてくるピンポン玉を次々とキャッチしていく。制限時間内に一定数キャッチすると景品（下部ボックス内に吊り下げられ最初に選択）が払い出される。ゲーム後半には玉の落下間隔が短くなり、音楽もアップテンポに変わる。

三台以上を連結すれば、同時プレイによりうち一台がリプレイとなる"通信フィーバーシステム"を採用。OP価格四十九万八千円。

湾岸パトロール

話題のマシン

西部劇テーマに2Pエレメカガンゲーム

缶を弾き飛ばす

ナムコから「クールガンマン」

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、二人用エレメカガンゲーム機「クールガンマン」が十二月八日発売となった。

これは西部劇をテーマに、二人が向かい合ってフィールド上の缶を備え付けの拳銃で撃ち合うというもの。拳銃はリボルバー式をデザインした光線銃を使用。

フィールドは荒野をイメージした色とデザインが施され、雪の結晶のような形をした小さなパネルが敷き詰めてある。各パネルの中央部に受光センサーが設置され、このセンサーに銃の光線が当たるとそのパネルが勢いよく数センチ程度跳ね上がり、上に乗った缶を弾き飛ばすという仕組みになっている。

各パネルの中央部が盛り上がっており、缶は常に二～三枚のパネルの間に転がって止まるため、どのパネルを狙うかで缶を飛ばす方向をある程度決められる。こうして相手ゴールへ缶を入れていき、制限時間内での得点を競う。缶はゴールに入ると自動的にフィールドへ投げ出される。価格百二十五万円。

クールガンマン

コナミのCGバスケット

実在29チームで

「NBAプレイ・バイ・プレイ」

コナミ(株)（本社東京、上月景正社長）から、CGバスケットボールゲーム「NBAプレイ・バイ・プレイ」が十二月二十一日発売となる。

これはプロバスケットボールのNBAからTVゲーム化の許諾を得て、実在の全二十九チームの選手を撮り込みCG画像で表現したもの。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

チームを選択し、トーナメント方式で勝ち抜いていく。オフェンスの場合は二つのボタンでシュート、リバウンド、パスを行ない、もう一つのボタンで選手交代。ディフェンスではブロックショットやスチールなどを駆使する。またボタンとレバーの組合わせで空中でパスを受けてのダンクショット、ダンクなど一定動作の途中でのフェイントなど多彩なスペシャルプレイも使える。スーパープレイのシーンは別のアングルで再生される。

二台のキャビネットを接続すれば二人対二人の四人まで同時プレイ可能。

基板販売でOP価格二十九万八千円。

NBAプレイ・バイ・プレイ

「SSV」第15弾

クイズで調理を

ビスコから「料理王」

(株)ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、「SSV」第十五弾となるTVクイズゲーム「グルメバトルクイズ料理王」が十一月五日発売となった。

これは料理を作って優劣を競う料理人の世界大会に、プレイヤーが料理人として出場するという設定で、料理に関するクイズに答えながら料理を完成させていくゲーム。四つのボタンを使用する。

煮る、蒸す、盛り付けなど料理を作る工程ごとに出題され、正解すると"料理ポイント"が加算され、設定数をクリアすると次の工程へと進み、一つの料理が出来上がっていく。最終工程クリア時のポイント数により、完成した料理が映し出される。四択クイズが基本だが、アイテムにより二択や三択にもなる。一定数間違うとゲーム終了。

一人用でコンピューター側に勝つと実在料理店のお勧めメニューを表示。また実写撮り込みによる俳優のアクションなど演出もある。サブ基板OP価格九万八千円、マザー基板とのセットで十四万八千円。

グルメバトルクイズ料理王

全身写真プリント機

風や光で演出も

船井ヒューコム「Dスタジオ」

船井ヒューコム(株)（本社東京、船井哲良社長）から、写真プリント機「ダイナミックスタジオ」が十二月一日発売となった。

これは写真撮影スタジオ風のさまざまな演出を加えた全身写真をプリントし払い出すもので、大型スピーカーによるポップなサウンドが撮影中の雰囲気を盛り上げる。

演出はキャビネット上部のライトで顔に光を当てるピンスポット、両サイドから風を吹き出し髪をなびかせるヘアブロア、（以下二種類は画像処理）周囲を煙ったようにするスモーク、顔の周囲から外側へとぼかしを強めるセンターフォーカスがあり、これに四連写を加えた五種類のうち三種類をランダムに組合わせ、自動的に三回撮影。これがプレイ一回分でプレイするたびにその三種類の内容が変わる。色はカラー、白黒、セピアから選択。

プリント写真（13×9㌢のシール）は一枚から四分割まで四種類から選ぶ。利用時間はプリント時間七十秒を含め四分。利用者の写真は記録されデモ画面として映し出される。百五十万画素のデジカメと百四十五万画素のプリンター使用。OP価格百六十五万円。

ダイナミックスタジオ

1998年の動き

国内の動き

1997年 12月

- 1　コナミ新作展（神奈川・座間、5－6日神戸）＝「レーシングジャム」など発表
- 2　セガ社新作展（東京、3日大阪、4日福岡）＝「ゲットバス」など発表。サミー新作展（東京）
- 4　データイースト、「スタンプ倶楽部」に関する知的財産をセガ社に譲渡、業務用から事実上撤退
- 12　警察庁・風俗行政研究会が風営規制の緩和など提言
- 17　JAMMA第44回理事会（東京）＝第3回アジアAMショーの上海開催決める
- 25　セガ社含むCSKグループがアスキーを資本傘下に
- ★　本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく97年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にナムコ「鉄拳3」とセガ社「バーチャファイター3」＝十二月下旬に表彰

1998年 1月

- 6　AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」（大阪）
- 9　JAMMA／JAPEA／AOU共催「新春賀詞交歓会」（東京）。JAPEA第85回理事会（東京）
- 12　セガ社取引関係者新年会（東京）
- 14　CESA新年会（東京）
- 19　セガ社、入交昭一郎副社長が社長に（二月十日付）、中山隼雄社長が副会長に（六月二十六日付）就任すると発表
- 20　神奈川県協解散、21日に新協会設立総会＝新会長に村山嘉男氏

2月

- 3　JOU通常総会（熱海）＝優秀機8点表彰
- 4　タカラグループ新作展（東京）＝「コインドライブ」など発表
- 12　警察庁、風営法改正案の骨子を発表＝3月6日閣議決定、4月10日参議院で、4月30日衆議院で可決
- 17　JAMMA第45回理事会（東京）＝新年度重点事業計画案を検討
- 18　「AOUエキスポ98」（～19日、幕張メッセ）。NSA第13回通常総会（幕張メッセ）＝緊縮予算案を承認
- 19　AOU第29回理事会（幕張メッセ）＝会費倍増、理事構成など検討
- 25　東京地裁、「たまごっち」の類似品販売業者に不正競争防止法違反で損害賠償の判決

3月

- 3　トーワジャパンと日立SEが「ストリートスナップ」記者発表会（東京）
- 15　朝日エンジニアリングの営業本部が分離、朝日エンジニアリング販売として独立、新社長に藤原忠氏
- 17　SNK新作展（大阪、19日東京）＝「リアルバウト餓狼伝説2」など発表
- 18　「東京おもちゃショー98」（～22日、東京ビッグサイト）
- 20　「東京ゲームショウ98春」（～22日、幕張メッセ）
- 21　鈴鹿サーキットで国内初のリニアコースター「マッドコブラ」（米国プレミアライド社製）営業運転開始
- 25　JAPEA第86回理事会（大阪）
- 26　群馬県渋川市に公共遊園地「渋川スカイランドパーク」オープン

4月

- 1　少額の減価償却資産限度額が二十万円から十万円に引き下げ＝法人税／所得税法施行令の一部改正を施行
- 11　コナミの上月景正社長に大阪電通大が名誉博士の学位を授与
- ★　警察庁、97年版「風俗営業等の現状」を発表＝8号営業は減少傾向に
- 16　JAPEA第87回理事会（東京）
- 18　セガ社「新潟ジョイポリス」がILS社／マジックシティの運営に変わり大改装オープン
- 22　JAMMA第46回理事会（東京）＝総会議案など検討
- 24　AOU第31回理事会（東京）＝運営委員会の委員25名を選任
- 27　余暇開発センター「レジャー白書98」発表＝ゲーム場市場は大幅縮小。28日、JAMMAなどによる96年度「AM産業界の実態調査報告書」発表

5月

- 8　改正風営法公布＝改正施行令は8月14日に、また改正総理府令は10月8日に公布
- 13　バンプレスト新作展（東京、21日大阪ほか3会場）＝「たまのりピカチュウ」など発表
- 19　セガ社新作展（東京、20日大阪、22日福岡）＝「デイトナUSA2」など発表
- 21　JAMMA第47回理事会および第10回通常総会（箱根）＝役員改選で新理事に熊谷俊範氏と上月景彦氏。
- セガ社、家庭用「ドリームキャスト」の計画発表
- 25　タイトー、新システム基板「Gネット」発表。26日、シグマ新作展（東京、6月3日大阪）
- 28　AOU第9回通常総会（東京）＝役員改選で業界外役員を導入

海外

1997年 12月

- 2　ナムコ、シンガポールに連絡事務所開設
- ★　コナミ、サンパウロに子会社、コナミ・ド・ブラジル社設立
- 11　米国APBI社、写真シール機特許侵害訴訟でSNKと和解したと発表

1998年 1月

- 5　SNK、アトラスの米国写真シール機特許侵害訴訟（97年11月25日）に対し反訴。米国APBI社も23日反訴
- 27　英国ロンドンで「ATEI98」（～29日）
- 29　米国ナムコ・サイバーテインメント社、チャプターイレブンの申立て、再構築へ
- ★　米国テキサス州で「8ライン」は違法と決定、撤去へ＝8月20日ダラスなどで同機68台押収

2月

- 6　韓国ソウル地裁、コナミの訴えで「ビシバシチャンプ」などの無断コピー業者に仮処分決定
- 9　米国プリミアパークス社、「シックスフラッグス」を買収すると発表
- 14　米国ミッドウェー社のジョー・ディロン氏死去
- ★　トーゴ、ベトナムに合弁会社のアルファ・エンタテイメント社設立、10月に遊園地開業へ

3月

- 3　アラブ首長国連邦のドバイで「TPFC」（～5日）
- 12　イタリア、リミニで「春のENADA98」（～15日）
- 13　セガ社、北米市場での「サターン」販売打ち切りを発表
- 24　セガ・オブ・アメリカ社の社長にバーナード・ストラー氏就任を発表
- 26　米国ラスベガスで「ASI98」（～28日）

4月

- 1　SNK・オブ・アメリカ社、社長にジョン・バロン氏
- ★　台湾の地方裁、SNK「KOF96」などの無断コピーヤー一社二名を著作権および商標権侵害で起訴
- 22　米国ウォルトディズニー・ワールド内に第四テーマパーク「アニマルキングダム」オープン

5月

- ★　コナミ・オブ・アメリカ社を分割、業務用はコナミAM・オブ・アメリカ社に
- 15　AAMA会長にマイケル・ルドウィッツ氏再選
- 22　米国ディズニーランドの「トゥモローランド」が全面リニューアルオープン

風営規制続く業界

国内の動き

6月

- 4　JAPEA第18回通常総会（札幌）＝全役員留任
- 8　カプコン、東映とアトラクション「バイオハザード・ナイトメア」制作発表＝エキスポランドで7月18日営業開始
- 12　カプコン、コナミなど5社が家庭用TVゲームソフトの中古販売業者を頒布権侵害で東京地裁に訴訟。7月8日、セガ社を加えた6社がアクトなどを同様に大阪地裁に提訴
- 17　ナムコ新作展（東京、18日大阪ほか2会場）＝「ソウルキャリバー」など発表
- 22　カプコン新作展（東京、24日大阪ほか6会場）＝「ストリートファイターZERO3」など発表。CESA第2回通常総会（東京）。23日、サミー新作展（東京）
- 24　コナミ製品の販社十三社がそれぞれ新作展（～7月2日までに八会場で）＝「レーシングJAMチャプターII」発表

7月

- 1　SNK新作展（大阪、3日東京）＝「KOF98」など発表。2日、AOU第34回理事会（東京）
- 9　日本遊園地協会が解散総会
- 10　コナミ、「ときメモ」キャラを無断使用したアダルトビデオ制作者を著作権侵害で東京地裁に提訴
- 15　JAMMA第48回理事会（東京）＝部会・委員再編を検討。アトラス新作展（東京、17日大阪）＝オカセイ「アミューズビジョンライド」など発表
- 18　後楽園ゆうえんちでスイスのインタミン社製リニアコースター「リニアゲイル」営業運転開始。セガ社「岡山ジョイポリス」オープン
- 21　「98CESAゲーム白書」発表＝家庭用TVゲーム市場拡大

8月

- 4　セガ社新作展（東京、5日大阪、6日福岡）＝「スパイクアウト」など発表
- 5　JAPEA第88回理事会（大阪）＝協会運営についての「特別検討会」設置
- 31　呉ポートピアランド閉園

9月

- ★　ユウビスがアトラスの資本傘下に＝10月27日アトラスの社長と専務がユウビスの役員に就任
- 11　警察庁「平成十年版警察白書」公表＝カジノバーなど例年どおり記述
- 17　JAMMA／JAPEA共催「第36回AMショー」（～20日、東京ビッグサイト）

10月

- 9　CESA「東京ゲームショウ98秋」（～11日、幕張メッセ）。家庭用ソフトウェア業界初の国際会議（幕張メッセ）
- 15　AOU第35回理事会（東京）
- 21　JAMMA第49回理事会（東京）＝「健全化を阻害する機械基準」大幅改正
- 22　TDLの第二テーマパーク「東京ディズニーシー」着工、両パーク含む周辺の総称を「東京ディズニーリゾート」に
- 28　「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」（大阪）着工

11月

- 5　JAPEA会員懇談会（兵庫）
- 10　バンプレスト新作展（東京、17日大阪ほか3会場）＝「コンビニキャッチャーDX」など発表。松竹、「鎌倉シネマワールド」を12月16日閉鎖すると発表
- 12　AOU全国大会（広島）＝模範優良店表彰
- 18　コナミ製品の販社が新作展（～27日まで計10会場）＝「スリルドライブ」など発表。シグマ新作展（東京）
- 25　セガ社新作展（東京、26日大阪、27日福岡）＝「マジカルトロッコ・アドベンチャー」など発表
- 26　シグマ、株式を店頭公開
- 28　大阪・梅田の「HEPファイブ」ビル内に、セガ社「梅田ジョイポリス」とサノヤス・ヒシノ明昌製大観覧車オープン。船井ヒューコム新作展（～29日大阪）＝「ダイナミックスタジオ」発表

海外

6月

- 1　アトラスがAPBIとSNKに対する特許侵害訴訟を取り下げ、事実上敗訴。セガ社、セガ・ゲームワークス社の販売部門を買い戻し、セガUSA社に移す
- 17　中国の番禺市行政管理局が、SNK「ネオジオ」ソフトの無断コピー品を販売していた華立電子など3社摘発、18日広州市でも2社摘発
- 19　米国ディズニーワールド内に「ディズニークエスト」オープン

7月

- 1　セガAMヨーロッパ社、社長に中西信夫氏
- ★　米国ユニバーサル・スタジオズ社、スペインの遊園地に資本参加
- 15　米国ボルティモアに、ディズニーのAM施設「ESPN」一号店オープン
- 23　ブラジル、サンパウロで「SALEX98」（～25日）

8月

- 4　米国3Dfx社によるトレードシークレット訴訟、被告のセガ社ら4社が和解金を支払い終結
- 14　台湾の台北で「TAMA・GTIエキスポ98」（～17日）
- 21　米国ナムコ・サイバーテインメント社、チャプターイレブンの手続きを終結、成功
- 26　シンガポールでAAMA、IAAPA協賛の「AAE98」（～28日）
- 31　アトラスら3社とAPBI社が、APBIの写真シール機特許を巡る訴訟で和解

9月

- 15　台湾南部の警察、SNKの刑事告訴でゲーム場20ヵ所捜査、「KOF98」など「ネオジオ」無断コピー品押収
- 17　米国ナッシュビルで「AMOAエキスポ98」（～19日）＝AMショーと日程重なり規模縮小、カプコン不参加。新会長にジム・スタンフィールド氏

10月

- 7　SCEアメリカ社、米国マイアミ税関がPSソフトの無断コピー品を大量押収し廃棄したと発表。英国ロンドンで「プレビュー99」（～8日）
- 14　SNKと米国子会社、アトラスら3社を独禁法違反などで連邦地裁に提訴
- 15　米国ラスベガスにカジノホテル「ベラージオ」オープン。オーランドで「ファンエキスポ98」（～17日）。イタリアのローマで「ENADA98」（～18日）

11月

- ★　米国チャンス社が英国ARM（UK）社を買収
- 3　米国ウォルトディズニー社、九月決算を発表
- 18　米国ダラスで「IAAPA98」（～21日）＝議長にジョン・ロバーツ氏。ドイツのフランクフルトで「IMA98」（～21日）

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.76
2	–	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（SNKネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	7.50
3	3	スパイクアウト（セガ社） Spike Out (Sega)	6.67
4	4	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	6.50
5	2	サムライスピリッツ　2　アスラ斬魔伝（SNKネオジオ） Warriors Rage (SNK)	6.31
6	5	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	6.30
7	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.27
8	8	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	6.23
9	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	6.17
10	7	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	6.06
11	11	超鋼戦紀キカイオー（カプコン） Tech Romancer (Capcom)	5.58
12	20	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.38
13	–	ショックトルーパーズセカンドスカッド（ザウルス／SNKネオジオ） Shock Troopers (Saurus/SNK)	5.15
14	17	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.08
15	16	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	5.03
16	12	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	5.00
17	9	カオスヒート（タイトーGネット） Chaos Heat (Taito)	4.92
18	21	ストライカーズ1945　II（彩京） Strikers 1945 II (Psikyo)	4.86
19	15	デッドオアアライブ・プラスプラス（テクモ） Dead or Alive Plus Plus (Tecmo)	4.77
20	14	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.64
21	13	ライデンファイターズ　JET（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	4.53
22	27	スーパーリアル麻雀　P7（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PVII* (Seta/Visco)	4.38
23	31	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.33
24	22	ランドメーカー（タイトーF3） Land Maker (Taito)	4.30
25	28	サイキックフォース　2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	4.29

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution (Konami)	9.31
2	2	ビートマニア　3rd　Mix（コナミ） Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)	8.59
3	3	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.88
4	6	オーシャンハンター（SD／DX）（セガ社） Ocean Hunter (SD/DX) (Sega)	7.00
5	4	タイムクライシス　2（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	6.80
6	5	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	6.36
7	–	ビーストバスターズセカンドナイトメア（SNK） Beast Busters 2nd Nightmare (SNK)	6.00
8	11	デイトナUSA　2（DX／2P）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.62
9	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.57
10	9	セガラリー　2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.56
11	12	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.50
12	19	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.33
13	15	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.20
14	17	オペレーションタイガー（タイトー） Operation Tiger (Taito)	5.13
15	13	テクノドライブ（ナムコ） Techno Drive (Namco)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	4.01
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.67
3	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.57
4	4	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.55
5	5	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.53

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	7.89
2	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.71
3	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.15
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.29
5	5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.64

一九九八年　夏

一九九六年の夏は堺のO157の夏であり、一九九八年の夏は和歌山園部のカレー事件の夏であった。

毒が身近になった夏である。

わが家の近くにも毒をもる人がいる。

このところずっと、ほぼ一年ぐらいの間隔をおいて、当方の猫が毒殺の憂き目にあっている。

前の猫の死の哀しみがうすれてゆく頃にまた次の犠牲が生じてくる。

はじめて猫の死に遭遇した時には、夕飯時に不覚にも涙をこぼしてしまった。

その猫ギンはいつも夕飯時椅子の下にきて、ビールのあての刺身の相伴をしてくれていた。

優しい猫で手は出すが爪はけっして出さなかった。

声がとても澄んでいて響きがよかった。甘く澄んでいた。

それが相伴なしにビールを飲む破目になり、ギンの来し方が走馬灯のようにおもいうかばれ粗相をする。

長部日出雄著の『振り子通信』には、愛猫チャコの死についての話がのっていたが、『振り子通信　続』にはなにかの折にチャコの霊園に詣でたことが記されている。

長部さんはただ一匹の猫チャコの死によって、もうこれ以上の猫の死にめにあうのに耐えることが出来ないというので、チャコの死以降、猫を飼わないようにされたようだ。

チャコも夜霧に消えていったのであればそれ相応のムードが感じられたのかもしれない。

しかし現実のチャコは無残にも電車に撥ねとばされていた。

わが家では母親と娘がぐるになって、野放図にいくらでも猫の数を増やし続けている。

まさに猫の大河小説を読まされることになったみたいだ。

生まれた猫の数も多いが死んでいった猫の数も多い。

死んでいった猫はすべて自然死ではなくて殺されている。

自動車に轢かれたり、鋭利な刃物で重傷を負わされて死んだり、毒殺されたりである。

刃物で深手を負わされた猫の数と毒を飲まされた猫の数とがほぼ同数である。

何処で毒をもられたのか分らないが、殆んど歩けず前脚と後脚で土をかくようにして家の近くにたどりつく。

弱っている猫に気がついて抱きあげると泡をふいている。

毛は固くなってしまい、躯は冷たくなっている。

体温はもはや失われている。

猫は死ぬ時には人目につかないところに行くという。

だがわが家の猫は、毒をもられた猫も刃物で後脚をばっさり切りとられた猫も家の近くまで帰ってきている。

躯は冷たくなっているが、抱きあげると残っている力をすべて寄せあつめて躯をこちらの胸に擦り寄せてくる。

躯が冷たくなり目を開ける力さえない猫を、まさに余命幾許もないと知りながら抱いていることには、相当辛いものがある。

猫は離れたがらない。必死になって自分の躯を預けてくる。

元気な時には、わたくしを無視して勝手に自分本位の行動をとっていた猫ほどいとおしい。

家の猫にはチャコのような洒落れた名が命名されていない。

家族全員想像力に欠けているので非常に即物的である。

台風がきた日に生まれた二匹はタイちゃんとプンちゃん。

シューヴェルトの誕生日に生まれた二匹はシュンとペル、のごとしである。

外出から汗びっしょりになって帰りシャワーを浴び、パンツ一枚で大河小説の多数の猫を見ながら、家には沢山猫がいるけどチャコとは考えつかなかったなあなどとおもっているところへ

「今晩は」

という声が二度続いた。

「はい」

と応えてランニングシャツとショーパンを慌てて身につけ玄関に出る。

背広にネクタイで不動の姿勢から礼儀正しくお辞儀をされ、自分のだらしない格好にコンプレックスを感じてしまう。

「この通りの下の松田でございます」

「はい」

「お宅のお猫様たちはみないらっしゃいますでしょうか」

「はいみないます」

今の今猫の大河小説を眺めていたばかりだから間違いはない

「実は今帰ったら私の家の玄関さきで泡をふいて死んでおられるお猫様がおられ、ひょっとしたらお宅のお猫様ではとおもいまして」

「いえ幸か不幸かうちの猫ではないようです」

松田さんが猫の件についてたずねにきてくれた理由はよく分る。

どうしてそういうことをするのか分らないが、家の猫たちは朝丁度松田さんが出勤時にわが家の前を通る時分には、道からよく見える槙の木の枝々にオールキャストで木登りをして顔見世をしているのである。

私もその光景をはじめて見た時には驚いた。猫のなる木である。

猫のなる木を見て吃驚した娘が呼びにきたのではじめて分った。

猫の家族がびっくりするくらいだから、まして他人の目から見ればあれは異様な光景であろう。

一匹二匹であれば愛嬌だ。

十匹ちかい猫が一本の木の枝々にそれぞれ居を構えているとなると、これはもう普通ではない。

やれやれとようやくゆっくり夕刊を見出していると

「今晩は」

とまた松田さんの声である。

今度は一応ランニングシャツとショートパンツを身につけているのでそう慌てない。

それにしても何だろう。

松田さんはまた不動の姿勢からお辞儀をされる。

酷い汗であるが背広にネクタイのままである。

「今ほど亡くなられたお猫様を家の庭の灯籠の下にねんごろに御葬りいたしてまいりました」

「……」

咄嗟のことでこたえようがなく深々とお辞儀をしてその場を過した。

松田さんはひょっとしたら死んだ猫はわが家の猫だとおもいこんでいるのだろうか。

翌日近くの酒屋に行ったら、立派な猫の写真が額装され壁にかかっている。

「もう十二年も病気もなしに生きていたのに、昨日どこかで毒をのんで帰り走って病院へつれて行ったけどすぐに死んでしまいました」

酒店の奥さんの目のあたりはまっかにはれている。

たしかにこの近辺にはひそかに毒をもる人がいるのだ。

真夏でも背中が寒くなる。

Coin-Op Business Slump Hurts Mid-Term Results

Mid-term results for the term ended September were announced by companies by the end of November. Results showed that Sega and Taito suffered falls in revenue, while Namco and Konami increased their revenue. The Japanese economy is suffering from an increasingly serious slump, and most coin-op video manufacturers except for Capcom incurred a drop in net income.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥100,932 million, down 20.4% from the same period a year ago, and net income of ¥1,213 million, down 75.9%. This was announced November 19.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥29,242 million, down 37.3%, home videos ¥24,405 million, down 22.0%, arcade operation income ¥46,561 million, up 0.1%, and others ¥722 million, down 67.4%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥11,400 million, down 12.5%, home videos ¥3,541 million, sharply down 58.9% and others ¥316 million, down 69.6%. The export ratio decreased to 15.1% from 17.9% in the same term a year ago.

Sega revised its forecast for the fiscal year ending March 1999 downward again to ¥245,000 million in revenue, and ¥4,600 million in net income.

Konami Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥38,024 million, up 22.4% over the same term a year ago, and net income of ¥1,314 million, down 42.2%. This was announced on November 12.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,197 million, down 52.5%, gaming machines and photo stickers ¥6,199 million, up 4.2%, home videos ¥19,115 million, up 37.7%, pachinko devices ¥6,125 million, up 178.4%, character goods ¥2,095 million, down 31.5%, arcade operation income ¥2,084 million, up 75.1%, and others ¥205 million, up 25.0%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥1,031 million, down 61.5%, gaming machines ¥878 million, up 113.1%, home videos ¥5,025 million, up 9.2%, and character goods ¥143 million. The export ratio decreased to 18.6% from 24.8%.

Konami revised its forecast for the fiscal year ending March 1999 upward to ¥88,000 million in revenue.

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥30,543 million, down 10.3% from the same period a year ago, and net income of ¥426 million, down 51.1%. This was announced on November 12.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,209 million, down 36.9%, home videos ¥1,363 million, up 127.3%, coin-op karaoke ¥688 million, down 39.1%, home karaoke ¥221 million, down 69.6%, arcade operation income ¥24,239 million, down 6.2%, and others ¥821 million, up 23.1%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥138 million, down 54.3%, and others ¥382 million, up 278.1%. The export ratio increased to 1.7% from 1.2%. Taito already revised its forecast for the fiscal year ending March 1999 downward on October 9.

Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term revenue of ¥16,425 million, down 6.4% from the same period a year ago, and net income of ¥2,653 million, up 99.4%. This was announced on November 19.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,392 million, down 46.0%, home videos ¥8,527 million, up 17.0%, street location income ¥847 million, down 19.6%, arcade operation income 2,297 million, up 16.0%, and others ¥1,360 million, up 43.2%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥958 million, down 38.4%, home videos ¥2,834 million, up 204.7%, and others ¥973 million, up 49.0%. The export ratio jumped to 29.0% from 17.9%.

Capcom revised its forecast for the fiscal year ending March 1999 downward to ¥7,000 million in net income.

Sigma Inc., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥12,034 million, up 3.0% over the same term a year ago, and net income of ¥461 million, down 5.9%. This was announced on November 26.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,663 million, up 18.4%, and arcade/medal game parlor operation income ¥9,371 million, down 0.6%. Exports of gaming devices accounted for ¥982 million, up 274.0%. The export ratio increased to 8.2% from 2.2%.

Sigma forecast ¥24,305 million in revenue and ¥680 million in net income for the fiscal year to end March 1999.

Seasons Greetings

SNK Wins Semicon Suit

SNK Corp., Osaka, announced on November 20 that the Seoul District Court has passed a judgement to the effect that LG Semicon Co., Ltd., Seoul, Korea, had manufactured Masked ROMs for counterfeits of SNK video games. The actual judgement was passed on September 25, and LG Semicon (former "Gold Star") received orders forbidding the counterfeiting.

According to SNK, after discovering and analyzing the counterfeits of video game cartridges 'Metal Slug", "King of Fighters '96" and "Samurai Shodown Ⅲ" for "NEO·GEO" use, their Masked ROMs were found to be made by LG Semicon. Therefore, SNK requested LG Semicon to stop production of the counterfeit Masked ROMs, and received a provisional promise in October 1996.

Despite that promise, however, counterfeit Masked ROMs continued to be supplied to unauthorized copiers. Therefore, SNK brought a copyright infringement lawsuit before the Seoul District Court on March 14, 1997. According to SNK, 3,000 ~ 9,000 pieces each of counterfeit Masked ROMs in cartridge form had been produced leading to damages of ¥530 million.

With the current judgement, by finding the fact that LG Semicon produced those counterfeit Masked ROMs and supplied them to counterfeit producers, the Seoul District Court issued orders prohibiting such counterfeiting. However, the court did not accept compensation for damages as requested by SNK. This was because LG Semicon was seen to have had no intention to commit unlawful counterfeiting.

SNK explains, "Although it is regrettable that compensation for damages was not accepted, we are very pleased that LG Semicon was proved to be engaged in counterfeiting and that the prohibition order was issued. If LG Semicon decides to decline orders from copiers, it becomes possible to wipe out the problem of counterfeiting".

I'MAX Co., Ltd. Goes Bankrupt

I'MAX Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on November 6. The amount of debt is estimated at ¥3,000 million.

I'MAX was a video game software manufacturer established in February 1990, having expanded its product line from home video to coin-op video. It is known for having developed the photo sticker machine "Sticker Magic" in 1996. I'MAX also operated a game soft development training school.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/